Aprendemos a pensar jugando

Libro del profesor

curso escolar de ajedrez 1 y 2



Jordi Morcillo
Equipo EDAMI

Curso escolar de ajedrez

Aprendemos a pensar jugando

Libro del profesor

Edición:
EDAMI (Escuela de Ajedrez Miguel Illescas)

Director de la colección:
Miguel Illescas

Autores:
Jordi Morcillo
Equipo EDAMI

Diseño de portada:
David Revilla

Maquetación:
Angel Martín

Es una publicación de Chess Education and Technology, S.L.
EDAMI. C/ Francisco Giner 42, bajos. 08012 Barcelona
Tel.: 932385352 – Fax: 934154093
ajedrez@edami.com - www.edami.com

ISBN 978-84-615-8308-9
Depósito legal B-13662-2012

Impreso en España-Printed in Spain
por Reprográficas Malpe S.A.

Contenido

En sus más de dos mil años de historia el juego del ajedrez ha fascinado a millones de personas que han encontrado en él un modo de poner a prueba su inteligencia y su carácter.

En mi caso, para llegar a Campeón del Mundo, tuve que jugar partidas muy difíciles, pero hubo un día en que yo también empecé aprendiendo el movimiento de las piezas que se enseña en este libro.

Todo lo que aprendemos hoy puede sernos útil mañana y es importante señalar que la vida y el ajedrez nos plantean situaciones parecidas: debemos resolver problemas, hacer planes y tomar decisiones.

Esta es una colección orientada precisamente a eso: aprender a "pensar mejor", y creo que el objetivo puede lograrse de forma divertida a medida que se van descubriendo los secretos del Ajedrez.

Así pues… ¡Bienvenidos a este apasionante viaje por el reino de las sesenta y cuatro casillas!

Vladimir Kramnik
Campeón Mundial de Ajedrez

La colección "Aprendemos a pensar jugando" facilita la incorporación del ajedrez al currículo escolar, de un modo sencillo y eficaz, convirtiéndolo en una herramienta transversal que conecta de modo directo e intuitivo con las matemáticas y el resto de asignaturas.

Pero no se trata solo de mejorar el rendimiento escolar: la práctica del ajedrez ayuda a formar el carácter y refuerza la educación en valores. Aprender a concentrarse para resolver problemas, desarrollar hábitos estratégicos o aprender a ganar y a perder en un deporte individual que no admite excusas, son sin duda, recursos educativos de gran valor.

Con este libro, ponemos a disposición de los profesores una completa guía didáctica para los volúmenes uno y dos del libro del alumno, pero además, el lector encontrará valiosa información acerca de cómo integrar el ajedrez en el ámbito escolar y como debe impartirse , con numerosas situaciones prácticas, extraídas de la experiencia del personal de nuestra escuela EDAMI, que desde 1999 ha impartido miles de horas de clase de ajedrez en los colegios, tanto en régimen lectivo como extraescolar.

En definitiva, el objetivo final de la enseñanza del ajedrez debe ser dotar a los alumnos de la capacidad para pensar por sí mismos, una práctica que, desafortunadamente, no está de moda en nuestros días.

Miguel Illescas Córdoba
Gran Maestro Internacional de ajedrez
Director de la colección

EL AJEDREZ EN LA ESCUELA Y SU APLICACIÓN PRÁCTICA

1. INTRODUCCIÓN

Durante doce años de experiencia en centros educativos y otros espacios lúdicos, en el equipo docente de la Escuela de Ajedrez Miguel Illescas (EDAMI) hemos adquirido una visión bastante global y a la vez particular de las distintas situaciones que se plantean en la enseñanza del ajedrez.

Los dos factores que de entrada hay que tomar en cuenta a la hora de encarar un grupo son la edad del alumno y su nivel. En edades tempranas, hasta aproximadamente los diez años, el factor edad tiene un peso mucho más relevante que a partir de entonces, cuando la optimización para formar grupos se logra sobre todo atendiendo al nivel. Estas consideraciones solo funcionan a priori, porque en la práctica el poder de gestión del profesor a la hora de formar los grupos es relativo. Por otra parte, un grupo de alumnos de la misma edad no nos asegura tampoco un mismo nivel de madurez y capacidades cognitivas, algo que se puede extrapolar a otras muchas áreas de la enseñanza, pero este no es nuestro debate.

Atendiendo a las capacidades generales de cada una de las edades, si tuviéramos que dividir en dos una supuesta selección aleatoria de alumnos de todos los cursos de Primaria, la división no sería en dos mitades iguales (o sea 1º, 2º y 3º por un lado y 4º, 5º y 6º por el otro) sino juntando por un lado el llamado Ciclo Inicial (1º y 2º) y por el otro los Ciclos Medio (3º y 4º) y Superior.

A la hora de asimilar y poner en práctica los aprendizajes de un curso de ajedrez, el alumno de 3º de Primaria (aproximadamente de 8 años) suele estar más cercano al alumno de 6º que al de 1º. Al empezar el primer curso de Primaria, el niño o niña, de tan solo 6 años, todavía tiene dificultades para afianzar la escritura, la lectura, los cálculos básicos, y por tanto una nueva enseñanza ciertamente compleja como el ajedrez debe serle introducida con mucha pausa, tal y como proponemos en nuestra colección .

De hecho, hay muchos centros escolares que solo proponen la actividad de ajedrez a partir de 3º, porque argumentan, con su parte de razón, que los alumnos del Ciclo Inicial aún están un poco verdes para aprender. Otros, también de modo razonable, pretenden evitar que el único grupo que se forme sea absolutamente heterogéneo, con alumnos de todas las edades entre 6 y 12 años. No obstante, nuestra experiencia nos dice que, pese a las dificultades, todas las situaciones son manejables si se dispone de los recursos metodológicos necesarios.

Los libros de la colección "Aprendemos a pensar jugando" están pensados para cada uno de los cursos de Primaria, y especialmente para el ámbito del ajedrez en horario lectivo. Ello no conlleva que, por ejemplo, el primer libro sólo pueda ser utilizado por alumnos de 1º en la asignatura de ajedrez. El libro puede funcionar también en otras edades cercanas (por ejemplo de P-5 hasta 2º) y también en otros entornos, como por ejemplo la clase de ajedrez en horario extraescolar, una clase de iniciación en un club o simplemente para uso particular.

Sin embargo, lo que sí que delimita los destinatarios del libro es el nivel: un alumno con el reglamento del juego completamente asimilado no sacará un gran provecho, y solo podrá utilizar ciertos aspectos como repaso o divertimento (por ejemplo, la sección de juegos). Lo mismo sucede con el segundo libro, que puede considerarse adecuado para edades entre los 6 y los 9 años que tengan bastante claro el reglamento pero aún no dominen las técnicas esenciales del juego.

2. TIPOLOGÍA DE GRUPOS

a. El ajedrez lectivo

A pesar de algunos intentos, el ajedrez no está reconocido en España como asignatura del cu-

rrículum de la Enseñanza Primaria ni Secundaria. No obstante, ciertas iniciativas sí que han triunfado de forma puntual en distintos lugares para encontrar un espacio dentro del horario lectivo para impartir ajedrez. De esta forma, en algunos centros de enseñanza secundaria, el ajedrez aparece como materia optativa.

En Primaria, por su parte, algunos colegios privados o concertados han logrado introducir una hora semanal presentando la actividad como complementaria de otra, como por ejemplo las matemáticas. Es el caso de los colegios de las Misioneras de Nazaret, presentes en algunas ciudades de la geografía española.

Estas experiencias han demostrado que el ajedrez para todos no solo es posible, sino que también puede ser provechoso, si se potencia su parte transversal con otras materias. No obstante, hay que tener en cuenta una serie de **consideraciones que a priori pueden dificultar la tarea del profesor:**

- Los grupos acostumbran a ser numerosos. Hablamos de entre 25 y 30 alumnos, cuando lo óptimo para un grupo de ajedrez no debería superar la mitad de esta cifra.

- El espacio, si se trata del aula habitual de este grupo, suele ser un espacio bastante pequeño, o bien no suficientemente adaptado a la práctica del ajedrez. Es frecuente que las mesas, o pupitres, sean individuales, y ello dificulta la práctica del juego e implica constantes movimientos de mobiliario.

- En un grupo de ajedrez lectivo se mezclan alumnos que pueden mostrar cierto interés, con otros que probablemente no se sientan motivados para el aprendizaje de un juego. A veces los prejuicios hacia este juego pueden ser peyorativos: es un juego aburrido, para gente muy intelectual, o para gente especial.

Por el contrario, la naturaleza de una clase lectiva dota al docente de una serie de herramientas de las que no gozará en ajedrez extraescolar ni en el ámbito de un club:

- La edad es uniforme, y por tanto cabe esperar que el nivel de comprensión de todos –o la gran mayoría- de alumnos también lo sea. Si hay diferencias evidentes en las capacidades de los alumnos ya no será algo exclusivo de nuestra materia, sino común a todas. Este problema se deberá enfocar desde el punto de vista de la “atención a la diversidad”.

- No hay un objetivo competitivo. Si bien es cierto que el ajedrez puede ser considerado un deporte y es en esencia un juego, con todas sus connotaciones (hay un vencedor y un perdedor), el enfoque que se puede dar en el aula es otro. El profesor no trabajará nunca con la presión de llegar a un objetivo deportivo (convertir a sus alumnos en campeones de…), sino con objetivos educativos. Estos objetivos tienen una ventaja a priori: no son excluyentes, todos los alumnos pueden alcanzarlos. A los objetivos competitivos, por el contrario, raramente pueden llegar muchos alumnos y pueden producir más fácilmente frustración.

- El aula es el espacio adecuado para la utilización de ciertas herramientas, tales como un libro, fichas de ejercicios, pizarra o proyector, trabajos manuales… en definitiva, todos aquellos recursos que siempre tiene en mente un profesor de escuela, y que con menos frecuencia se utilizan en el ajedrez extraescolar.

- El profesor goza de mayor autoridad, teniendo en cuenta que debe evaluar al alumno. La clase lectiva, como en las demás asignaturas, puede adquirir más fácilmente unas rutinas de trabajo que potencien el seguimiento por parte de todos. Por lo que refiere a la disciplina de grupo, el docente también tendrá más recursos para imponer esta autoridad.

Optimización de la frecuencia semanal

Durante los doce años de experiencia en centros educativos, EDAMI ha trabajado en realidades distintas. En la gran mayoría de casos, la hora semanal dedicada al ajedrez se ha centrado especialmente en la Primaria, y más particularmente a los cursos de 3º a 6º.

Partiendo de una realidad estándar (25 alumnos y una hora semanal) ha habido diferentes formas de gestionar la distribución de este tiempo y el número de alumnos, todas con sus ventajas e inconvenientes:

Grupo entero (25 alumnos) y 1h semanal:
Es la forma más habitual y simple de gestionarlo. Todos los alumnos hacen ajedrez en el mismo horario y espacio.

- **Ventajas:** la frecuencia es semanal y el profesor dispone del tiempo suficiente para completar sesiones con toda una serie de aspectos variados (introducción, teoría, práctica en fichas, práctica sobre tablero).

- **Inconvenientes:** mantener el orden en una sesión que se supone variada y práctica es una dificultad permanente, y que puede menguar la efectividad de la sesión.

Dividir el grupo en dos mitades (de 12 ó 13 alumnos) y 1h quincenal:
En este caso la clase de ajedrez comparte horario con otra asignatura complementaria que pueda funcionar bien en grupos reducidos (taller de matemáticas, informática, audio y vídeo…). Una semana un sub-grupo tiene clase de ajedrez, y a la semana siguiente, la otra asignatura. Hay que reseñar que para implantar este sistema, el centro debe disponer de recursos suficientes, porque ello supone dos maestros para una misma hora

- **Ventajas:** Un grupo de este tamaño es ideal para impartir ajedrez, se puede llegar mejor y más personalizadamente a los alumnos. La tarea del orden es más sencilla. Además, el profesor puede organizar los grupos teniendo en cuenta una división por nivel, capacidad o comportamiento.

- **Inconvenientes:** La frecuencia semanal es insuficiente para crear un aprendizaje más o menos seguro y constante. Un curso escolar se compone de unas 35 ó 36 semanas, por lo que estamos hablando de una versión reducida que a la práctica puede quedarse en una quincena de sesiones (por la coincidencia con días festivos o salidas escolares). La motivación de los alumnos también se ve afectada por esta frecuencia demasiado extendida.

Dividir el grupo en dos mitades (de 12 ó 13 alumnos) y 30' semanales:
La asignatura de ajedrez debe alternarse con otra complementaria: por ejemplo: mientras la mitad del grupo está en ajedrez, la otra en informática. Al cabo de media hora, se cambian los papeles. El centro en este caso también necesitará dos maestros por hora.

- **Ventajas:** al tener frecuencia semanal, la motivación de los alumnos se puede mantener, así como la continuidad en el aprendizaje. El orden de la clase también es manejable.

- **Inconvenientes:** media hora de clase da para muy poco. El profesor deberá renunciar a alguna de las partes de la sesión, puesto que si intenta concentrarlas el ritmo sería demasiado alto y exigiría una prisa en las acciones de aprendizaje nada recomendable. Además, con el cambio de clase, es muy probable que alguno de estos 30 minutos se pierdan.

Habría una cuarta opción, que vendría a reunir lo mejor de las tres descritas, pero que es difícilmente viable: dedicar una hora semanal a cada mitad de grupo. Ello implicaría que el horario del curso en cuestión dedicara dos sesiones semanales a la clase de ajedrez, a la vez que a otra materia complementaria. Esta cuarta opción, con sesiones de 45 minutos, se ha desarrollado con éxito durante el 2010 y el 2011

en el Zurich Schule de Barcelona, en el 2010 con los alumnos de segundo de primaria (dos grupos de 12 alumnos cada uno) y en 2011 con los alumnos de 2º y 3º de primaria. En ambos casos la clase de ajedrez se complementa con una clase de lectura en alemán.

Dejando al margen esta cuarta vía, **en conclusión la experiencia nos demuestra que se puede apostar por la primera opción**, aun con todas las dificultades que conlleva. Para ello, es imprescindible que el centro y el profesor tengan claro que hay que dar a la clase un enfoque sobre todo educativo. El hecho competitivo puede ser un recurso más, ocasional o complementario, pero nunca el eje central de las sesiones.

Aprendemos a pensar jugando pretende ofrecer materiales a la altura de los cursos escolares de Primaria, adaptados a la edad y nivel curricular de cada una. Los libros están pensados para un curso escolar entero, de una duración de 32 ó 34 sesiones, a razón de una hora por sesión. A través de la variedad de contenidos, el profesor puede plantearse enfocar alguna de las sesiones del curso sin la necesidad de utilizar directamente los tableros. El propio libro ya ofrece la posibilidad de aunar la anécdota o historieta (introducción), la teoría (explicaciones), la práctica (ejercicios) y la parte lúdica (juegos).

Si el ajedrez se "promueve" como algo que encaja en una aula tiene posibilidades de ganar terreno progresivamente para lograr el objetivo final de la mayoría de los que hemos impartido ajedrez: que el juego de las 64 casillas sea reconocido como asignatura.

b. El ajedrez extraescolar

Es la modalidad que tradicionalmente ha encajado mejor en las escuelas. Con más o menos éxito, los centros han apostado por una actividad menos física que las que se suelen ofrecer, ya que precisamente una de las razones es complementar la oferta del centro. Cada vez más, la clase de ajedrez extraescolar se ha ido desplazando al horario de mediodía, aprovechando que después de comer no puede haber competencia de estas actividades de componente físico. Además, ayuda a evitar el llamado "efecto guardería" que explicamos más adelante.

Puntos fuertes

En un principio, a los alumnos inscritos se les supone un interés previo por el juego. Muchas veces, los alumnos ya vienen "enseñados" en algunos aspectos, porque han jugado en un entorno familiar.

Los grupos suelen ser bastante reducidos, alrededor de la docena. Al tratarse de una actividad de pago al margen de las actividades lectivas, fácilmente un grupo que supere los 14 ó 15 alumnos podrá desdoblarse, contando con otro profesor o bien en otro horario, de modo que sea viable económicamente.

Si hablamos de una escuela, el horario extraescolar dispone de más espacios a elegir para impartir la actividad. No siempre el profesor encuentra su espacio ideal. Sin embargo, sí que hay que dar algunas pautas con relación al entorno físico del aula de ajedrez:

- Hay que evitar aulas que sean específicamente de otra materia (laboratorios, aulas de música, gimnasio), porque la presencia de los instrumentos o productos de otras asignaturas puede distraer fácilmente a los alumnos. Esto incluye las aulas de enseñanza, ya que conviene evitar la tentación de que los niños tengas acceso a herramientas de estudios no propios.

- Las aulas de informática sólo serán utilizadas en las ocasiones en que sea necesario, porque raramente disponen de mesas adecuadas al juego. Los ordenadores también son fuente de distracción.

- Lo ideal es un aula con mesas lo más móviles posibles, teniendo en cuenta que la

clase tiene fases teóricas, en las cuales el alumno debe atender a un punto determinado, y fases prácticas, donde debe estar frente a frente. Un aula con mesas rectangulares grandes es bastante adecuada, por ejemplo de una biblioteca de acceso restringido durante la clase de ajedrez.

- Si se trata de una aula polivalente, o un aula con poco uso, es aconsejable dotarla de una cierta personalidad: decoración con motivos de ajedrez, normas escritas en murales, alguna imagen… Si además el alumno participa en este proceso de personalización, su motivación aumentará con toda probabilidad.

En el ajedrez extraescolar, los alumnos son más fácilmente dirigibles hacia la competición. Cuando llevan un tiempo, normalmente a partir del segundo año, es probable que la clase "se les quede pequeña", porque probablemente verán siempre las mismas caras, los mismos rivales. Y si se trata de los mejores de la clase, pueden perder la referencia de donde está la mejora o el rival a batir.

El hecho de inscribir a los alumnos en las competiciones escolares, empezando lógicamente por las locales, inyecta un plus de motivación. Ello actúa como revulsivo en el alumno y también en el resto de compañeros, incluso los que aún no participen, porque tienen como referencia a un compañero que está siguiendo un camino más allá de la escuela.

Al margen de los resultados y los objetivos que se marquen en esta competición, el hecho de encontrarse con rivales mucho más fuertes hace que el alumno gane en motivación para adquirir nuevos conocimientos. Y también es frecuente que ganen en curiosidad para aprender lo que han visto hacer a sus rivales (un mate con torre, o una determinada apertura).

Puntos débiles

No necesariamente siempre los alumnos que asisten a un curso extraescolar son alumnos especialmente interesados en aprender ajedrez. Aquí aparece el llamado "efecto guardería". Los rigurosos horarios familiares de hoy día obligan a las familias a dejar a sus hijos en el colegio hasta altas horas de la tarde, sin tener en cuenta la actividad a la que se apuntan. En estos casos, no es tan sencillo buscar la motivación en el alumno, que de entrada puede proferir el temido "el ajedrez me aburre" o "el ajedrez no me gusta", frases que no son exclusivas de las sesiones lectivas.

A ello hay que sumar la frecuente heterogeneidad de los grupos en lo que refiere a las edades. Salvo que exista una gran respuesta y podamos formar varios grupos en un mismo centro, lo más habitual es encontrarse con alumnos de edades comprendidas entre los 6 y los 12 años. Algunos centros, tal y como apuntábamos al principio, prefieren empezar a los 8 años (3º), pero la diversidad de edades exigirá al profesor un plus de esfuerzo a la hora de planificar las sesiones. Muchas veces no bastará con una sola línea de contenidos o metodologías, sino que habrá que buscar adaptar ciertos aspectos pensando en la diversidad de alumnos.

La diferencia de nivel es otro aspecto que puede obligar al profesor a planificar más de un contenido para una sola sesión. No obstante, los desequilibrios en edad y nivel no son insalvables: el profesor debe proveerse de recursos adecuados para minimizar, y a poder ser sacar provecho de esta situación.

3. RECURSOS PARA SALVAR LAS DIFICULTADES

Para impartir una clase de ajedrez, entendida desde el punto de vista de la teoría, un simple tablero mural bastará (o un proyector con pantalla). O, si se quiere añadir un espacio para la práctica, bastará un tablero con piezas para cada dos personas.

No obstante, el mundo de la enseñanza ha evolucionado mucho en los últimos años, pro-

ducto también de la tipología de alumno actual. El impacto de las nuevas tecnologías ha sido en este campo un arma de doble filo: por una parte ha sumado interminables recursos y facilidades para el estudio de la mayoría de materias, pero por otra es evidente que ha dispersado la capacidad de atención del alumno. El actual ritmo de vida dificulta la búsqueda de un punto de pausa y concentración, algo que el ajedrez y la escuela necesitan. La transmisión de conocimientos se ha vuelto en muchos casos audiovisual: se busca el impacto de una imagen, de una música, de todo aquello que resulte atractivo a los sentidos. Ya no basta un texto o un libro.

El ajedrez es de las actividades o deportes que más partido ha podido sacar de las nuevas tecnologías, pero también corre el peligro de que el uso se convierta en abuso y se pierda la esencia del juego y su parte educativa. Todos los recursos de los cuales goza hoy en día un profesor pueden contribuir a mejorar mucho la experiencia educativa, pero la fórmula mágica estará en hallar la justa medida de cada uno.

La programación (libro)

La programación de un curso escolar es la herramienta básica de un profesor antes de realizar su trabajo. Un libro como el que presentamos es una buena manera de agrupar los contenidos del curso en una programación, porque aparecen los contenidos de una forma limitada y ordenada, y además otorga una seriedad equiparable a otras materias escolares.

Tener una programación del curso favorece la tarea de profesor y alumno en varios aspectos:

- **Ahorra tiempo y esfuerzo:** preparar un curso sobre la marcha es una tarea demasiado pesada. Cierto es que la preparación de un programa al inicio, o si el programa ya está definido su dominio, implican la dedicación de un cierto tiempo al inicio del curso. Pero los beneficios que conllevan a medio y largo plazo compensan sobradamente este esfuerzo inicial.

- **Evita la improvisación:** Hay que evitar a toda costa tener que enfrentarse a un grupo sin saber lo que se va a hacer, puesto que lo más probable es que el grupo se nos acabe "yendo de las manos", ya sea a nivel de contenidos o bien a nivel conductual. El alumno progresa, siempre y cuando el profesor - que es su referente - tenga un dominio apropiado de aquello que le va a transmitir.

- **Evita caer en la rutina:** el programa permite una amplia variedad de actividades predefinidas. Si no existe programa, lo más probable es que el profesor repita actividades varias veces y no exista el factor motivador de la novedad.

- **Permite evaluar los contenidos:** un programa ofrece unos contenidos y objetivos claros. Éstos serán la referencia para que el profesor pueda evaluar si se ha llegado o no a ellos.

Atribuciones de un programa

El programa debe tener una serie de cualidades, sin las cuales perdería parte de su efectividad:

Unidad: la programación debe tener una coherencia de principio a fin, al margen de que los contenidos vayan variando. Cada una de las sesiones debe contribuir a unos pocos, o uno, objetivo final. En nuestro caso, el objetivo final será dominar la reglamentación básica del juego, en el primer libro; en el segundo, el objetivo final será que el alumno sea capaz de jugar de principio a fin una partida con cierta lógica.

Continuidad: Los contenidos deben seguir un orden lógico. En un principio se debe ir de lo más sencillo a lo más complejo. En Aprendemos a pensar jugando 1, está lógica puede quedar en controversia con el orden en que se presentan las piezas (R, T, A, D, C, P). Pero hay que tener en cuenta que es una lógica justificable, y lo más importante, que el profesor

debe estar convencido del orden que va a aplicar.

Flexibilidad: Un programa no debe ser en ningún caso una “Biblia” del curso, en el cual nada puede salir ni entrar. Es fundamental que el programa funcione en su mayor parte, pero que a su vez el profesor pueda introducir cambios, mejoras, alternativas. Sobre todo, pensando en el desarrollo del curso, teniendo en cuenta que algunos alumnos pueden presentar mayores dificultades que otros. Por ejemplo, es probable que algunos necesiten fichas de ampliación y otros de refuerzo.

Claridad y precisión: los contenidos deben presentarse de forma clara, sin dobles interpretaciones ni ambigüedades. También debe tener un orden y organización, siendo fácil la localización de los contenidos. En este sentido, si se trata de un libro, resulta un punto a favor dotarse de lenguajes propios. En nuestro caso, se juega con el lenguaje cromático (a veces asociado al lenguaje visual de los semáforos), y de una estructura marcada: introducción, explicación, ejercicios, repaso, juegos y resumen final.

Viabilidad: el profesor debe ser realista a la hora de planificar o escoger un programa, teniendo en cuenta las características del alumnado. Por ejemplo, si empieza un curso en horario extraescolar con alumnos entre los 6 y los 8 años, y detecta en las primeras sesiones que la mayoría de alumnos ya domina la reglamentación básica, deberá optar preferiblemente por el segundo libro. En el ámbito lectivo, la elección puede ser más clara, pero en el extraescolar, puede ser beneficioso plantear una evaluación inicial para detectar los conocimientos iniciales. No necesariamente se tiene que realizar un examen, a veces simplemente basta con detectar el nivel a base de preguntas y observación.

En otros ámbitos de la enseñanza del ajedrez (adultos, clubes, centros cívicos), sí que podemos presentar un programa determinado antes de empezar el curso, y condicionar la inscripción a este programa. Por ejemplo: el curso tratará de estas aperturas, estos finales, etc. No obstante, una escuela es un espacio con finalidades mucho más educativas, y por tanto el nivel del alumno es el que marca la tendencia del curso.

Estructurar una sesión de clase

Partiremos de la premisa de una clase de una hora de duración. Con este supuesto, la tradicional división de parte teórica y parte práctica, en dos mitades más o menos iguales, puede funcionar ocasionalmente, pero el profesor debe buscar una más amplia variedad de actividades para lograr sus objetivos y tratar de conseguir “enganchar” al alumno, sobre todo en el ámbito lectivo.

En otros espacios, si el nivel de los alumnos es relativamente alto, es más probable que puedan seguir sin dificultad una explicación teórica de media hora o más, y también la parte práctica puede alargarse. En este caso, partimos de unos alumnos ya fieles al juego. En definitiva, si han llegado hasta aquí es porque han aumentado su nivel a base de superar las primeras fases del aprendizaje.

Una división estándar propuesta sería la siguiente.

- **5 minutos a modo de introducción:** en este tipo de grupos, empezar la clase es de lo que más cuesta. Hay que buscar algún recurso para captar la atención de los niños. Cuando son pequeños, está bien una **pequeña historia**. A edades más avanzadas, a partir de 9 ó 10 años, se puede mostrar una **miniatura**, alguna **partida curiosa**, o **posición extravagante**. También es saludable actividades como una partida por votaciones entre los alumnos y algún maestro, o bien entre dos grupos, a una jugada por semana. Para el primer Ciclo, la historia introductoria de cada lección está pensada especialmente para este rato.

- **10-15 minutos de teoría:** explicación en el mural de un tema concreto, poniendo muchos ejemplos y buscando siempre la **interacción del alumno**. Es la forma de conseguir, por una parte, que el alumno participe activamente del proceso de aprendizaje, y por otra el profesor se asegura de que los alumnos siguen las explicaciones.

- **10-20 minutos de ejercicios:** cuanto más complicado sea el grupo o más desmotivado esté para el juego, más cantidad de ejercicios se debe realizar, y estos deben ser más atractivos o transversales.

- **20-30 minutos de juego:** esta parte es imprescindible planificarla correctamente, sobre todo ante grupos numerosos complicados. Es **necesario** que el rato de juego llegue **hasta el final de la hora**, de no ser así, sería muy difícil encontrar una nueva actividad. Sería un error empezar a jugar 35 o 40 minutos antes de la hora en un grupo que difícilmente puede aguantar este tiempo jugando. Con frecuencia debe plantearse este rato como un premio, sobre todo para grupos con buena afición pero con comportamientos deficientes.

	15’	30’	40’ 60’
Introducción	Teoría	Ejercicios	Práctica sobre tablero

Esquema sobre la distribución de una sesión de clase, según el modelo propuesto.

La ficha de trabajo como herramienta

Nuestra colección pretende reunir una amplia variedad de fichas para que el alumno pueda asimilar los contenidos propuestos. Sin embargo, el profesor puede añadir creaciones propias que le ayuden a complementar el curso. El ajedrez extiende ante el docente con afán creativo un campo muy amplio. A continuación resumiremos las principales tipologías de fichas de trabajo:

Diagramas

Se trata de la versión más clásica para practicar posiciones, y también la más popular, porque actualmente aún se encuentran en el apartado de los pasatiempos de los periódicos.

Con un dominio básico informático, el profesor puede crear fichas con diagramas, utilizando algunos de los más conocidos programas de ajedrez, que permiten exportar diagramas a un procesador de textos.

Todos los temas de todos los niveles tienen cabida en este tipo de fichas: mates en una o más jugadas, movimiento de piezas, reglamento, partidas… El factor que sí debe tener en cuenta el profesor, al margen lógicamente del nivel del ejercicio, es la edad del destinatario. Una ficha sobrecargada de diagramas (más de 6) puede resultar demasiado densa para un alumno de los primeros cursos de Primaria.

Otro factor a tener en cuenta es el diseño de este tipo de fichas: para edades tempranas, un diseño demasiado serio no contribuye a la motivación que queremos lograr. Sin embargo, una ficha con algún colorido, incluso alguna imagen o dibujo, resulta atractiva de entrada.

Ejercicios visuales

Sin tener relación directa con el ajedrez, son un tipo de ejercicio que en todo momento apuestan por la concentración, la selección entre varias opciones o la visualización de otras posiciones.

Para poner ejemplos, formarían parte de este grupo las series (ya sean de piezas de ajedrez o figuras geométricas), identificar x elementos iguales dentro de un grupo o completar tableros con la idea del puzle.

Pasatiempos

Algunos pasatiempos pueden estar directamente relacionados con el juego. El más famoso es el problema del caballo que recorre las 64 casillas del tablero sin repetir ninguna. También el problema de colocar 8 damas sobre el tablero sin que ninguna se "ataque".

Otros pasatiempos más clásicos como la sopa de letras, el crucigrama o el laberinto también pueden encontrar temas en el mundo del ajedrez para tener cabida. Por ejemplo, buscar conceptos básicos en una sopa de letras, escribirlos en un crucigrama o, como en el primer libro de la colección, un laberinto que pretende reforzar el concepto de jaque.

Ejercicios transversales

"Aprendemos a pensar jugando" otorga una gran importancia a este último tipo de ejercicios. Podemos afirmar que la relación entre ajedrez y las materias escolares tradicionales son una de las razones de ser de la colección, porque de alguna forma demuestran que el ajedrez no es un juego cualquiera y, por tanto, puede tener cabida en la escuela. Y, a su vez, hay una relación de retroalimentación entre ellas: el ajedrez se beneficia, por ejemplo, de las matemáticas, y viceversa. Algunas de las materias instrumentales del programa escolar con puntos de contacto con el ajedrez son:

- **Matemáticas:** se trata de la más evidente, por el carácter geométrico del tablero, y del movimiento de la mayoría de piezas. El valor relativo de ellas, tratado en el segundo libro, también deriva de las matemáticas. A medida que el alumno va progresando, al margen de estos temas sencillos, encontrará muchos más a los que puede aplicar una lógica matemática: el cuadrado del peón, las triangulaciones, y en definitiva cualquier cálculo de jugadas.

- **Historia:** el ajedrez tiene una historia propia y milenaria, que a grandes rasgos ha ido en consonancia con la historia de las civilizaciones y la humanidad. Su origen y transmisión ha seguido pautas de otros procesos políticos y culturales, y por tanto, ofreciendo pinceladas de la historia del ajedrez se puede reforzar el conocimiento de la historia universal.

  El gran reto del profesor es crear fichas o contenidos sobre la historia del ajedrez. En nuestros primeros dos libros, el único apunte es la leyenda introductoria sobre el origen del ajedrez. El nacimiento, transmisión, consolidación del ajedrez, así como los grandes campeones, serán aspectos que encajarán mejor en cursos venideros.

  ¿Cuál sería el planteamiento de una ficha de ajedrez? Por ejemplo, un texto introductorio de la época (por ejemplo, la edad media). A continuación, apuntes sobre la situación del ajedrez en aquella época, con imágenes para potenciar la visualización. Y en la parte práctica, una partida para reproducir (hay, por ejemplo, algunas documentadas en el siglo XV) y un cuestionario sobre ella (qué normas han cambiado, cuál era el estilo, qué sorprende más…)

- **Lengua:** al inicio de la etapa de Primaria, cuando empieza nuestra propuesta de aprendizaje, el alumno apenas se defiende con la lengua y la escritura. Es en este momento cuando el ajedrez puede ofrecer un refuerzo para estos temas.

  Los cuentos, los diagramas con una breve explicación, y los ejercicios en los cuales se escriben conceptos exigen al alumno adquirir un cierto dominio ante estos aspectos. Por otra parte, cada vez son más los centros que potencian el aprendizaje de ciertas materias en inglés. Enseñar ajedrez en inglés puede ser una forma motivadora para

aprender ambas cosas de un modo novedoso, aunque nuestra experiencia en este campo viene a confirmar que el nivel de inglés de los niños es un factor muy determinante en el éxito de esta iniciativa.

Herramientas de evaluación

Si hablamos del ajedrez lectivo, uno de los recursos obligados y que además contribuyen a darle seriedad a la asignatura es la evaluación. De hecho, los postulados educativos actuales buscan la "evaluación continua" del alumno. Todo objetivo debe tener unas actividades para lograr este objetivo, y el maestro debe evaluar si el alumno lo logra o no. Por tanto, cualquier ficha del libro puede ser objeto de evaluación por parte del profesor. No obstante, hay actividades más explícitas de evaluación. Seguidamente presentamos algunas:

Exámenes

En el ajedrez lectivo el examen encuentra el espacio ideal, puesto que se trata de la herramienta por excelencia. Un examen escrito de ajedrez debe potenciar varios aspectos, no centrarlo todo en una explicación escrita del alumno. No se está evaluando al alumno en su capacidad de transmitir de forma escrita unos conocimientos. En este sentido, funcionan muy bien las preguntas cortas, a veces con formato test multi-opción. También se puede incluir una parte con ejercicios sobre diagramas, o ejercicios de notación.
En el ámbito extraescolar, un examen puede resultar una herramienta útil, pero en este caso deberíamos potenciar la parte más directamente relacionada con el juego (diagramas).

Cuestionarios orales

Para comprobar la progresión de nuestros alumnos, si asimilan bien los contenidos (y por tanto evaluar sus conocimientos) de forma periódica el profesor puede plantear un momento de cada sesión, preferiblemente la parte introductoria, a preguntar cuestiones diversas a los alumnos a modo de repaso.

Otro modo de evaluarlos serían las preguntas, de forma más personalizada, directamente hechas sobre el tablero. En este caso, el momento adecuado sería el tiempo dedicado al juego, cuando alguna partida acaba antes de la hora. Ambas formas tienen la ventaja de que se pueden realizar con frecuencia y nos ofrece una aproximación bastante exacta del nivel que van adquiriendo los alumnos.

Simultáneas

Las partidas profesor vs. Alumnos deben ser una actividad ocasional, por ejemplo cada trimestre, dándole un carácter excepcional. Pero sin duda son una buena piedra de toque para que el docente compruebe el nivel de sus alumnos cuando se encuentran con un rival claramente mejor que les exigirá lo mejor de sí mismos.

Otros recursos

La informática

A partir de edades muy tempranas, los alumnos ya adquieren la costumbre y un cierto dominio de los ordenadores. El ajedrez ha encontrado en la informática un campo muy amplio para progresar.

Cada vez son más los centros que gozan de equipamientos suficientes y aulas de informática. Si es así, el profesor de ajedrez puede optar por realizar algunas sesiones (o parte de ellas) en el aula de informática.

Desde jugar con un programa modulando el nivel, a utilizar algún programa específicamente diseñado para al aprendizaje de los más pequeños, pasando por jugar on-line en plataformas de juego. El uso de bases de datos y modos de análisis de momento lo dejaremos apartado, porque corresponderá a niveles más avanzados.

Creación de grupos de trabajo

El trabajo en pequeños grupos, estimativamente de cuatro personas, es un recurso también al alza en las aulas, que permite potenciar ciertos aspectos de la cooperación, la socialización y la responsabilidad del alumno. Formar grupos de alumnos es una forma de potenciar el compromiso de cada uno de ellos con la actividad y con los compañeros.

Las hipotéticas, o casi seguras, diferencias de nivel en una clase, ya sea lectiva o no, pueden encontrar en los grupos una de las vías más efectivas para la realización de un curso. Existen dos maneras principales de plantear los grupos:

- **Grupos en función del nivel:** los cuatro alumnos con mejor nivel forman un grupo, los cuatro siguientes otro, etc. Con esta división el profesor deberá preparar contenidos adaptados a cada nivel. Cuantos más grupos haya, lógicamente la tarea de preparación será mayor, y también el seguimiento, porque a la vez no se puede atender a más de un grupo. La estrategia adecuada será repartir el tiempo de la sesión para que la parte teórica de unos coincida con la práctica de otros.

  En estos grupos, es probable que los alumnos se sientan bastante a gusto, aunque corremos el peligro que alguno de los niveles más bajos asuma un complejo de inferioridad con los demás. Es algo que el profesor deberá corregir con una actitud de refuerzo positivo hacia ellos.

- **Grupos cooperativos:** cada grupo tiene a una persona de nivel distinto. Por ejemplo, un alumno de nivel alto, uno medio-alto, uno medio y otro bajo. El profesor de esta forma tiene unidades homogéneas entre ellas (cada grupo de 4 es similar) y puede preparar una sola sesión de contenidos. Podemos pensar a priori que estos contenidos se quedarán cortos para unos y demasiado difícil para otros. La estrategia es preparar una clase de forma que los alumnos con más dificultades puedan responder a los problemas más sencillos, y los más aventajados se encarguen de las tareas difíciles. Por ejemplo, una ronda de problemas de mates en 1 y en 2, de diferente dificultad. Cada elemento del grupo se encargará de un número determinado de problemas, en función de sus posibilidades.

  Otra de las ventajas del grupo cooperativo es que los alumnos de nivel más bajo pueden beneficiarse de los más avanzados, y éstos pueden ganar en autoestima y responsabilidad. A la hora de jugar partidas, una opción interesante es plantearlo como un campeonato por equipos, por orden de fuerza (al estilo de la Olimpiada de Ajedrez).

  Este modo de organización tiene también sus riesgos, ya que los alumnos aventajados pueden verse un poco limitados. Y a la vez también hay el peligro de que algunos alumnos queden excluidos por el resto. No hay una solución matemática a estos problemas conductuales o psicológicos. Como siempre, el profesor tratará de buscar la forma de premiar a los alumnos que funcionen mejor según lo esperado.

La competición

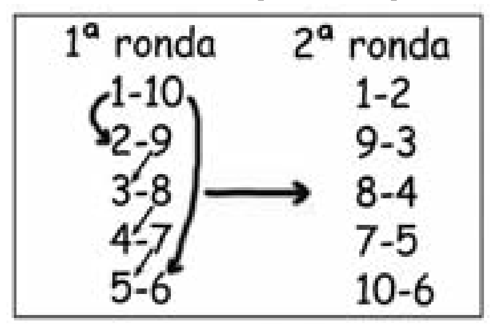
Durante el curso, es muy habitual que el profesor organice un campeonato interno entre los alumnos, especialmente cuando se trata de una actividad extraescolar o bien de club. En ambos casos, la finalidad no es puramente competitiva, sino que se plantea como una actividad más para que el joven ajedrecista ponga a prueba sus conocimientos.

En el ámbito lectivo, el hecho de organizar una competición puede ser más fácilmente puesto en duda: no importa saber quién es mejor, sino sólo aprender. Aun así, organizar un campeonato de la clase tiene aspectos que pueden contribuir a mejorar la motivación de los alumnos

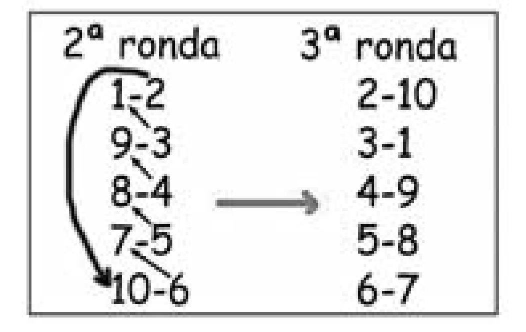
y el buen funcionamiento de las clases. En primer lugar, el profesor se asegura que cada día se va cambiando de rival. Y por otra parte, es una forma de que los alumnos practiquen con otros de nivel parecido o superior.

Si se trata de un grupo no muy numeroso (hasta 10-12 alumnos) el mejor sistema a utilizar es una **liga (todos contra todos)**, en la cual haya una alternancia de colores. En Internet no resulta difícil encontrar tablas para emparejar a los jugadores. No obstante, hay un sistema para que podamos elaborar nosotros mismos el cuadro:

Pasar de ronda impar a ronda par:



Pasar de ronda par a ronda impar:



Este sistema se puede aplicar al número de jugadores que se quiera. Si el número de participantes es impar, el último número significará "descanso" (en el ejemplo sería el 10). Para calcular el número de rondas, basta con restar uno al número de jugadores, incluido el hipotético jugador "descanso".

Para grupos más numerosos, el sistema suizo es el más adecuado. El suizo se basa en agrupar a los jugadores según su puntuación, de forma que conforme vaya avanzando el torneo, cada participante irá jugando con oponentes de un nivel parecido. Los emparejamientos deben contemplar otros criterios (alternancia de colores, orden de fuerza), por lo que es mejor contar con soporte informático para gestionarlo, salvo que se tengan conocimientos sobre emparejamientos manuales del suizo.

En ambos casos (liga y suizo), no hay que perder de vista que seguimos en el ámbito escolar, y por tanto el profesor es quien tiene la última palabra sobre el sistema de puntuación. No tiene por qué seguir el sistema estándar (1 por victoria, ½ por tablas y 0 por derrota). Para darle un enfoque más global, puede introducir otros sistemas, en el que no solo cuenten los puntos de partida, sino la actitud durante la clase, las respuestas acertadas de forma oral o escrita o la puntualidad.

Siempre hay el temor que los alumnos con un nivel más bajo puedan quedarse en la cola con 0 puntos. Para solventar esto se puede recurrir al sistema anterior, o bien usar el sistema de puntuación 3-2-1: 3 puntos por victoria, 2 para las tablas y 1 por derrota. Proporcionalmente resulta equivalente al sistema tradicional (2 tablas = 1 victoria), pero es la manera de evitar los ceros y también de premiar el número de partidas jugadas, aunque sean derrotas, porque sería reflejo de una asistencia continuada al curso.

4. PROBLEMAS FRECUENTES EN EL APRENDIZAJE

A continuación, exponemos los problemas más frecuentes en distintos temas elementales impartidos en las clases de ajedrez; la mayoría corresponden a contenidos de los dos primeros libros. La lista responde a una serie de encuestas realizadas a 30 monitores. Son problemas originados "a posteriori" de haber sido explicados o tratados por el monitor. También ofrecemos posibles soluciones a cada problema, no siempre infalibles.

TEMA	PROBLEMA MÁS FRECUENTE	SOLUCIONES
Movimiento del peón	Les cuesta asimilar el doble movimiento	Partidas de peones
Movimiento del caballo	El movimiento horizontal (b1-d2) les cuesta más que el vertical (b1-c3)	Ejercicios del caballo y las 64 casillas
Movimiento del alfil	No contemplan el largo alcance	Fichas de posibles capturas
Movimiento de la dama	No captan por igual las 8 direcciones	Partida dama contra peones Ejercicio de las ocho damas
Movimiento del rey	Les cuesta asimilar que puede capturar piezas	Fichas de posibles capturas
Jaque /Jaque mate	Persiguen el rey a jaques "a ver si se lo deja". Se comen el rey.	Problemas de mate en 1 Problemas de mates básicos
Enroque	Les cuesta asimilar la regla de la casilla atacada. El enroque corto lo dejan igual que el largo (rey en b)	Fichas de posibles enroques (diagramas)
Ahogado	Les cuesta asumir que es tablas Cuantas más damas coronan, más ahogados	Ejercicios de mate o ahogado Repasar continuamente mates básicos
Promoción del peón	Piensan que sólo pueden coger las piezas ya capturadas.	Partidas de reyes y peones
Notación de las jugadas	Las casillas las escriben en mayúsculas Omiten jugadas complejas (Cbd2, Tfe1) Dificultades en la captura del peón	Dictados de anotación
Colocación de las piezas	Pieza tocada pieza movida	Ser inflexible (es reglamentario)
Mate con 2 torres	Utilizan 1 sola torre con la que van dando jaques continuamente. Les cuesta poner las torres enfocadas al mate	Prácticas continuas del mate de las dos torres
Mate de dama	Caen en el ahogado en el rincón (Df7 / Rh8)	Prácticas continuas del mate de la dama
Mate de torre	Les cuesta encontrar la jugada precisa del rey	Prácticas continuas del mate de torre
Apertura	Las piezas se entorpecen al salir	Partidas de ejemplo de antiguos campeones Enseñar alguna apertura sencilla (italiana)
Valor de las piezas	Les cuesta simplificar cuando tienen ventaja	Problemas sobre cambios favorables o no

5. EXPERIENCIAS PRÁCTICAS: TESTS A LOS ALUMNOS

Número de alumnos: 215
Colegios: Mare de Déu dels Àngels, Montserrat, John Talabot i Sagrer, todos de la ciudad de Barcelona.

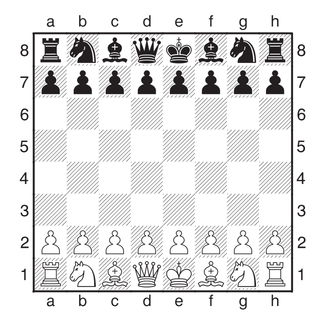
5.1 Test de nivel básico
Resultados por grupos

Pos	Grupo	Curso	Tipo	Nº. clases	Frecuencia	% puntos
1	John Talabot	5º	EXT	50	semanal	78,41
2	John Talabot	4º	EXT	50	semanal	77,91
3	Montserrat	5º	LEC	40 *	quincenal	70
4	Sagrer	3º - 4º	EXT	20	semanal	68,18
5	Montserrat	6º	EXT	70 *	quincenal	67,27

**Habían hecho ajedrez anteriormente pero con profesores no especializados*

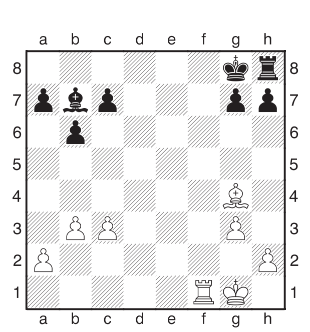
Normalmente los grupos extraescolares obtienen mejores resultados, porque trabajan más aspectos propios del juego, y sobre todo, porque casi la totalidad del grupo tiene interés en progresar. Puede sorprender que el grupo de Montserrat de 5º esté por encima del de 6º. Ello tiene una explicación: en el lectivo suele pasar que en el último curso de primaria (6º), parte de los alumnos han perdido interés. La frecuencia quincenal no ayuda en absoluto a retener los conceptos, más bien al contrario, como ya hemos comentado. No obstante, en el grupo de 6º hay resultados más extremos (notas que se acercan al 90 % y otras que rondan el 30-40 %), en cambio en 5º hay más homogeneidad.

Resultados por pregunta

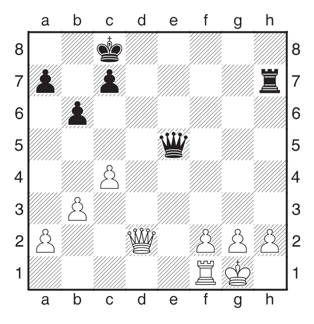


Haz una primera jugada para las blancas.
90,5 % de aciertos.

Hay jugadas que se daban por medio buenas (e3,d3...).

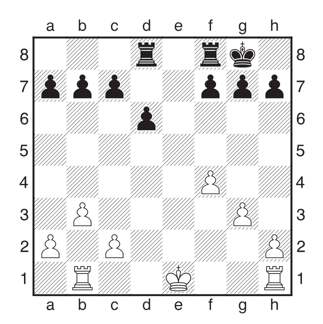


Juegan blancas y dan mate en una jugada.
84 % de aciertos.

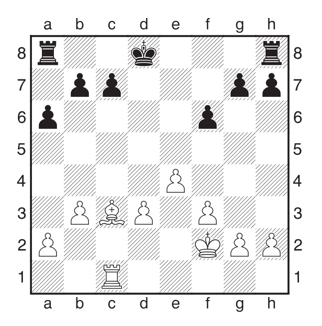


Las negras dan mate en una jugada.

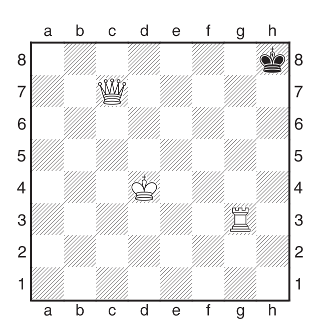
73 % de aciertos. Muchos de los errores suelen ser Txh2.



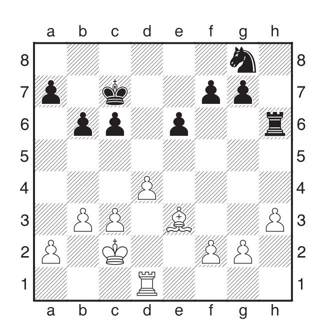
Pueden realizar algún enroque las blancas?
80,77 % de aciertos



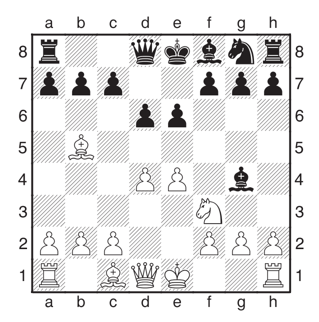
¿Pueden realizar algún enroque las negras?
19,87 % de aciertos



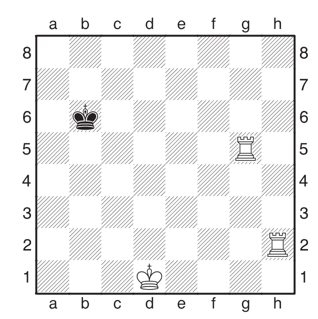
Las negras tienen el turno. ¿Qué pasa?
57,55 % de aciertos.



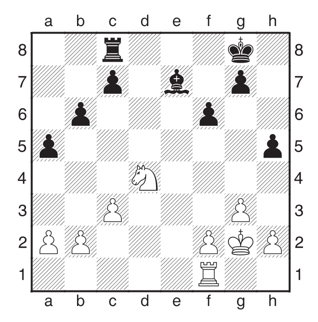
¿Sería favorable para el blanco comer la torre?
44,16 % de aciertos. Esto muestra la dificultad para valorar cambios favorables. La cuestión, en la mentalidad del niño, es comer sin ser comido.



Busca la mejor jugada del negro para salvar el jaque.
44,59 % de aciertos. El error más frecuente es Re7

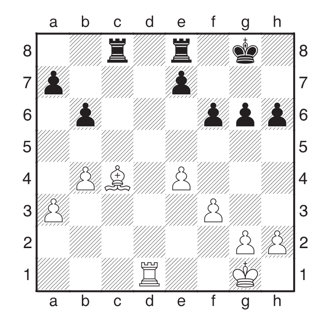


Busca la mejor jugada del blanco.
46,66 % de aciertos. El error más frecuente es Tb2+, asociando "mejor jugada" con jaque



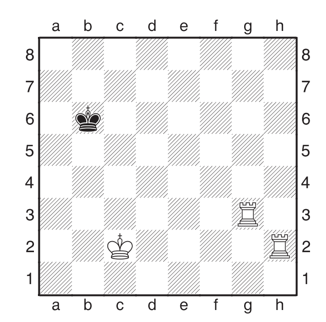
¿Cuántas casillas domina el caballo?
59,86 % de aciertos. Los que se equivocan a menudo lo hacen por el siguiente procedi-

miento: cuentan por dos cada casilla, porque ven dos posibilidades de llegar a ella. Por ejemplo, para ir a e6, señalan un camino por d y otro por e, así que acaban por contar 16 casillas. Esto muestra poca claridad del concepto dominio de las casillas.



Busca la mejor jugada del negro para salvar el jaque.

39,86 % de aciertos. En la mente del niño, la opción de salvar un jaque que más sale es la de mover el rey, y las otras dos las tienen más ocultas.



Busca la mejor jugada del blanco.

37,33 % de aciertos. También caen en el error de dar jaque, bien sea por b3 o por g6-h6. Poco concepto de cortar filas

1. Si llegas con un peón al final del tablero, ¿qué piezas puedes elegir?

a) Sólo la dama.
b) Sólo dama, torre, alfil o caballo.
c) Sólo las piezas que te hayan comido.

44,44% de aciertos. Asocian la promoción con resucitar una pieza

2. ¿Cómo se gana una partida?.

a) Dando jaque al rey.
b) Dando jaque mate al rey.
c) Comiendo el rey.

95,83% de aciertos.

3. ¿Cuál de estas piezas tiene más valor?

a) Alfil
b) Caballo
c) Torre

84,93% de aciertos.

4. ¿Cuántas casillas tiene el tablero de ajedrez?

a) 64
b) 48
c) 32

93.24% de aciertos.

5. Quien empieza la partida de ajedrez?

a) Blancas
b) Negros
c) Se sortea.

100% de aciertos.

6. Como sabemos dónde colocar la dama al empezar la partida?

a) La dama a la izquierda
b) La dama a la derecha
c) La dama en su color.

90,27% de aciertos.

7. ¿Cuál es la única pieza del ajedrez que no puede mover hacia atrás?

98,63% de aciertos

8. ¿Cuál es la única pieza del ajedrez que puede saltar?

100% de aciertos.

9. ¿Cuál es la única pieza que mueve de una forma y come de otra forma diferente?

85,91% de aciertos.

10. ¿Qué resultado es un ahogado?

a) Pierde el rey que está ahogado.
b) Es tablas.
c) No se sabe, hay que seguir jugando.

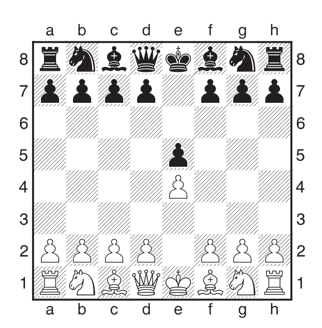
74,64% de aciertos. 3

5.2 Test de nivel avanzado
Resultados por grupos

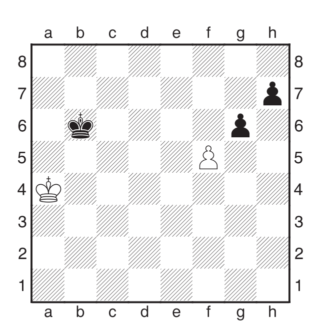
Pos	Grupo	Curso	Tipo	Nº. clases	Frecuencia	% puntos
1	Sagrer	4º - 5º	EXT	50 - 80	Semanal	62,73
2	M.D. Àngels	5º - 6º	LEC	50 - 80 *	Semanal	49,36
3	M.D. Àngels	6º C	LEC	70	Semanal	46,59
4	M.D. Àngels	6º A	EXT	70	Semanal	44,73
5	M.D. Àngels	6º B	EXT	70	Semanal	41,41

**Habían hecho ajedrez anteriormente pero con profesores no especializados*

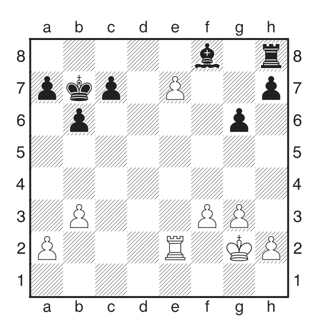
Resultados por pregunta



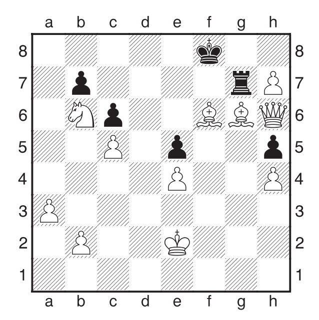
Haz una jugada para las blancas.
63,09% de aciertos. Entre los vicios más frecuentes está sacar la dama, a g4 o h5.



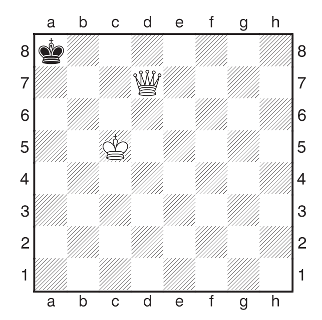
Busca la mejor jugada para las blancas.
68,99 % de aciertos. Es curioso que hay más errores con Rb4 que con fxg6.



Busca la mejor jugada de las blancas.
60% de aciertos. Aquí también es de resaltar que hay más errores como Te6 que no exf8, que parecería más lógico.

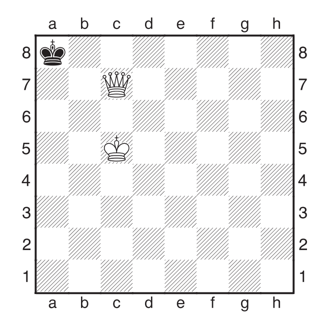


Si juega el negro, ¿qué posición es?
60,41% de aciertos, aunque la mayoría de aciertos han tenido ayuda del profesor porque el enunciado no quedaba muy claro.



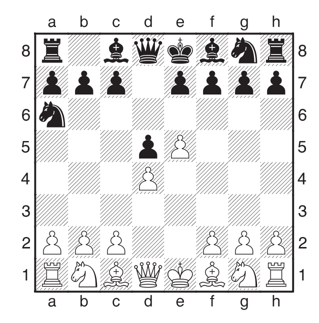
Busca la mejor jugada de las blancas.

50 % de aciertos. Entre los errores, hay el vicio de dar algún jaque.



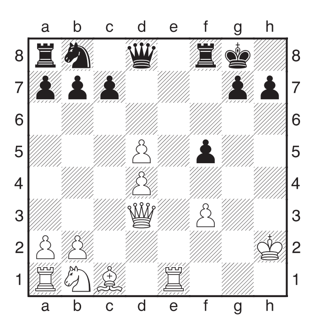
Busca la mejor jugada de las blancas.

7,14% de aciertos. Lo mismo pasa aquí: los errores se reparten entre el jaque en c8 y el ahogado con el rey.



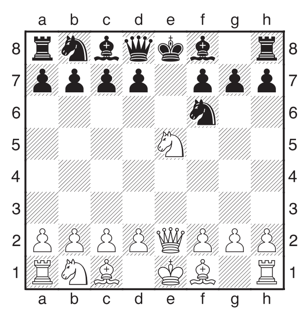
El negro ha jugado Ca6. ¿Puede el blanco capturar al paso? Si es así, ¿cómo lo hace?

31,25% de aciertos. Aquí se confunden los términos y muchos responden Axa6, olvidando el concepto de captura al paso.



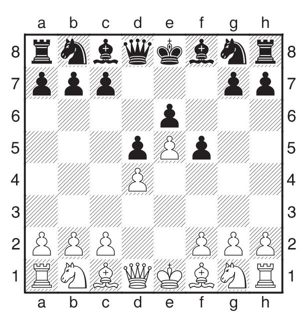
Juegan negras y ganan material con un ataque doble en 1 jugada.

50% de aciertos. Entre los errores, destaca el Dxd5, porque asocian ganar material con ganancia inmediata, en este caso de un peón, sin percatarse de que el negro va con pieza de menos.



Juegan blancas y ganan material mediante una descubierta.

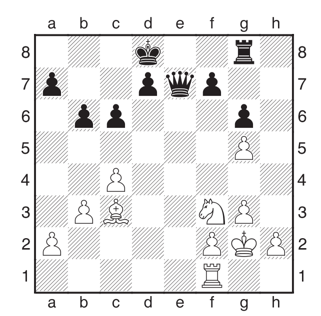
22,54% de aciertos. La mayoría juegan la retirada del caballo, pero muy pocos se atreven a Cc6. Hay muchas respuestas Cxf7.



El negro acaba de jugar f7-f5. ¿Puede el blanco tomar al paso? Indica cómo, si se puede.

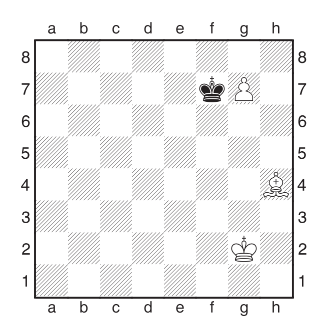
31,37% de aciertos. La captura al paso es de

los conceptos más difíciles de asimilar si no se ha trabajado mucho.



Juegan blancas y ganan material mediante una clavada en 1 jugada.

40,37% de aciertos. Entre los errores, destaca sobre todo el Te1.



Busca la mejor jugada del blanco para aspirar a ganar la partida.

30,97% de aciertos. Muchos coronan directamente, esto está relacionado con la asimilación de las tablas por insuficiente material, que no está muy automatizada aún.

1. ¿Con cuál de estas combinaciones se puede hacer jaque mate?

a) Alfil y rey contra rey.
b) Torre y rey contra rey.
c) Caballo y rey contra rey.

90,32% de aciertos. Más por simple cálculo de valor de piezas que por memorización de los casos de tablas

2. ¿Cuántas casillas puede llegar a visitar a un alfil durante la partida?

a) 64
b) 48
c) 32

71,1% de aciertos. En estos cursos las matemáticas están a la orden del día, así que lo llevan bien.

3. ¿Cuántas casillas puede llegar a visitar a un caballo durante una partida?

a) 64
b) 48
c) 32

42.97% de aciertos. Ignoramos por qué, pero la cifra engañosa del 48 atrae mucho.

4. ¿Cuántas casillas mueve el rey en el enroque?

a) Siempre 3
b) Siempre 2
c) 2 en el enroque corto y 3 en el largo.

26.01% de aciertos. La respuesta c engaña, porque parece más elaborada. En la práctica, también es muy frecuente que enroquen dejando el rey en b1.

5. ¿Cuál de estas combinaciones de piezas tiene más valor?

a) Torre, caballo y alfil.
b) Dama y peón.
c) 2 torres y dos peones.
d) Alfil, caballo y 3 peones.

66,39% de aciertos. Simple mecanismo de suma, en que sólo fallan por falta de concentración.

6. ¿Cuál de estas situaciones es automáticamente tablas?

a) Rey y un peón contra rey.
b) Cuando sólo hay peones bloqueados.
c) Rey y caballo contra rey.
d) 25 jugadas de rey.

33,06% de aciertos. Otra vez dificultad de asimilar los casos de tablas, y además aquí las demás respuestas son engañosas.

7. ¿Cuántas damas podrá llegar a tener un jugador?

61,79% de aciertos. Entre los fallos más frecuentes, hallamos la respuesta “2”.

8. ¿En qué piezas no se puede convertir un peón cuando corona?

60,96% de aciertos. Muchos escriben que solo se puede convertir en dama o solo en alguna pieza previamente capturada.

9. Define jaque.

78,88% de aciertos. Con sus propias palabras. La mayor parte acierta diciendo que es cuando el rey está amenazado o atacado.

10. Define jaque mate.

63,72% de aciertos. Esto cuesta más, porque muchos responden "cuando el rey está muerto" y respuestas similares.

Conclusiones de los tests

Problemas más frecuentes que se deducen de las respuestas:

Sobre el ENROQUE:

- No se percatan cuando un rey está en d1 o d8. Eso demuestra poca memoria inmediata (raramente un niño podría reproducir una partida) y poca concentración, puesto que tienen claro en qué casilla está el rey de inicio, y por lo general, que el rey no puede enrocar una vez movido.

- La norma menos asimilada es cuando las casillas de paso del rey están atacadas, porque son las que menos se encuentran en una partida. Además, por ser la menos conocida, cuando ocurre sin estar el profesor delante, suele pasar que nadie de los dos se da cuenta y siguen jugando.

- El enroque largo cuesta más de asimilar que el corto, porque hay menos práctica de él. Lo normal es que dejen el rey en b1 o b8 y la torre a su lado.

Sobre el JAQUE – JAQUE MATE:

- De las tres opciones para cubrir el jaque, cuando existe más de una, la opción automática y casi como acto reflejo es mover el rey. La opción de capturar o cubrir está mucho más discriminada en la mente del niño. La explicación es porque abarcan un campo más grande de posibilidades y de casillas en el tablero. Moviendo el rey sólo piensan en su situación y las casillas de su alrededor. Con las otras opciones, implica una visualización mayor.

- Dificultad para distinguir ahogado-jaque mate. El ahogado no se tiene muy presente, en una primera fase, cuando proceden a dar jaque mate. Como tienen similitudes, cuesta asimilar la diferencia.

- En los mates básicos, se nota una gran falta de estrategia, puesto que suelen dar jaques por vicio, sin tener en cuenta jugadas de cortar el paso, arrinconar... Parece como si en la mente del niño, el jaque implicara siempre una buena jugada, como si dando jaque un jugador se anotara algún punto.

5.3 Test de mates en una jugada

Número de alumnos: 190
Colegios: Mare de Déu dels Ángels i El Sagrer.

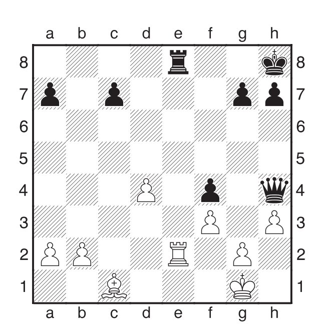
Resultados por grupos

Pos	Grupo	Curso	Tipo	Nº. clases	Frecuencia	% puntos
1	M.D. Àngels	5º B	LEC	50	Semanal	70,67
2	M.D. Àngels	5º A	LEC	50	Semanal	70,31
3	M.D. Àngels	6º B	LEC	75	Semanal	68,12
4	M.D. Àngels	5º C	LEC	50	Semanal	62,12
5	M.D. Àngels	6º A	LEC	75	Semanal	61,78
6	M.D. Àngels	4º A	LEC	25	Semanal	51,22
7	Sagrer	3º - 4º	EXT	25	Semanal	50,30
8	M.D. Àngels	4º C	LEC	25	Semanal	42,83

En estos resultados por grupos observamos una relación lógica entre el número de clases realizadas y el % de aciertos, aunque no sigue una progresión aritmética normal, puesto que los grupos que están en 2º y 3º año (50 y 75 clases) apenas tienen diferencias. Ello se puede explicar por varios factores. En primer lugar, los grupos de 5º de ese colegio han tenido una mayor continuidad y antes de impartir ajedrez con monitores especializados, habían recibido mejor enseñanza que los grupos de 6º: hay mejor base y eso se nota en el nivel e interés. Al llegar a 6º un buen número de alumnos se estanca, a veces por desmotivación.

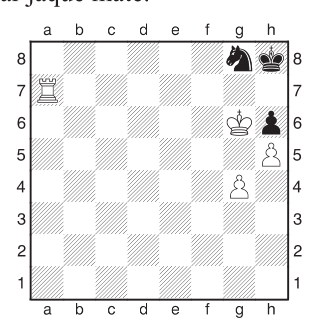
Resultados por pregunta

Están ordenados por pregunta de más acierto a menos, con un breve comentario de los errores.

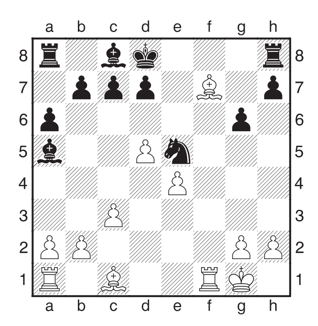


92,66 % de aciertos.

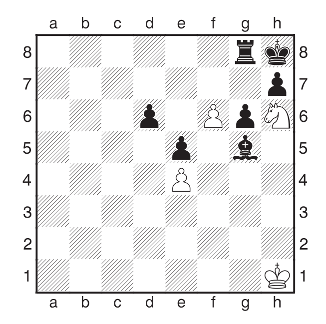
Al ser el único jaque en la posición, la dificultad es mínima, el único obstáculo puede ser comprender que con una captura también se puede dar jaque mate.



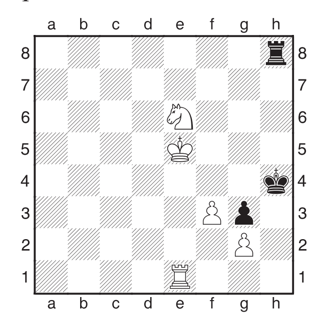
84,83% de aciertos.
El error más frecuente es Tg7, con la idea “el rey contrario no se puede mover, ni me puede comer la torre, entonces está en jaque mate”.



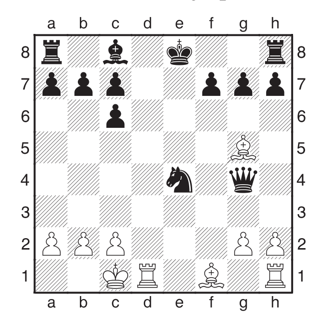
82,91% de aciertos.
Aquí sólo hay un jaque, o sea que la dificultad es baja.



83,43% de aciertos.
Entre los pocos errores está comer la torre.

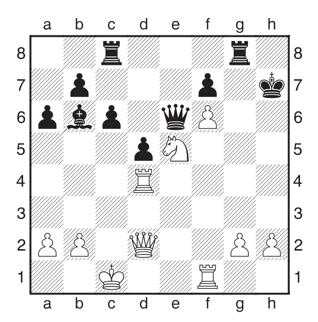


80 % de aciertos.
El error más frecuente es jaquear en e4.

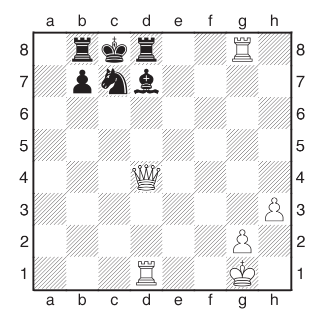


78,49 % de aciertos.

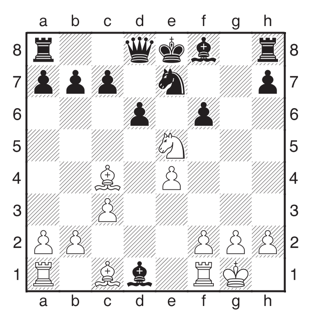
En muchos casos, el error es jugar Ad8



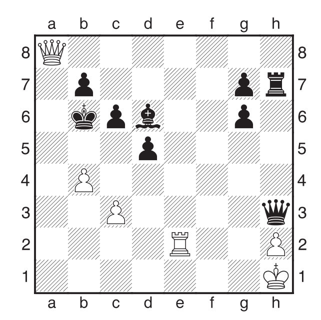
74,50% de aciertos..
Bastante sencillo, aunque las dificultades han aparecido porque hay varios jaques posibles



74,17% de aciertos.
Resuelto con más solvencia de lo esperado, porque el mate implica una clavada, aunque en realidad la posición sólo tiene dos jaques y la elección no es tan complicada.

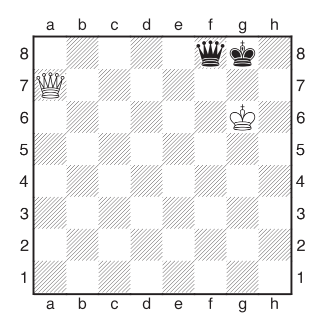


73,74% de aciertos.
El error más frecuente es Ab5+, sin contemplar la posibilidad de cubrir el jaque.



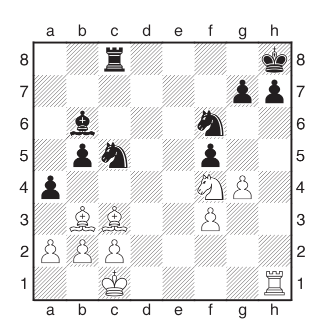
72,43% de aciertos.

El error más común, Da6+.



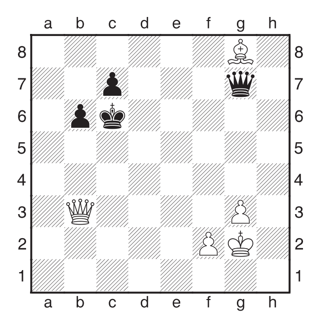
67,1% de aciertos.

Entre los que han fallado, muchos han buscado el jaque en a2.



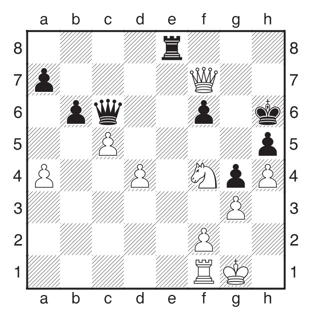
66,43% de aciertos.

Aquí tampoco era muy complicado, porque sólo hay dos jaques. Los alumnos que comprenden la clavada, resuelven el problema.



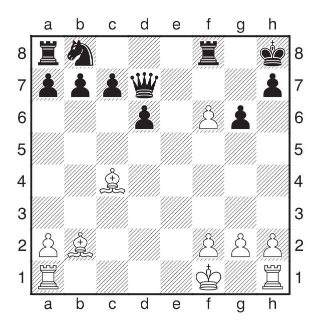
62,65% de aciertos.

El error más habitual es Ad5+, cometiendo un típico fallo: dar jaque con la pieza de menos dominio.



62,28% de aciertos.

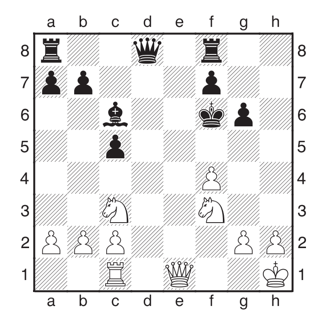
Dxf6 y Dxh5 son los errores más frecuentes. No se dan cuenta de la dama negra, y tampoco visualizan bien la posición resultante. Ven que el rey negro no puede ir a la séptima, pero los que fallan son incapaces de ver que con el jaque en f6 o h5 la séptima no queda atacada.



61,87% de aciertos.

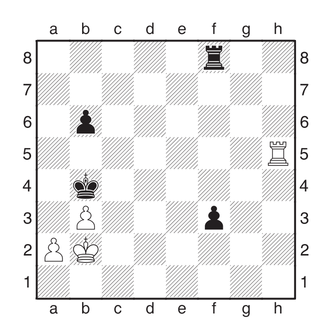
La dificultad ha venido por la larga distancia y por tratarse del jaque a la descubierta, pero

la resolución no era extremadamente complicada porque se trataba del único jaque de las blancas.



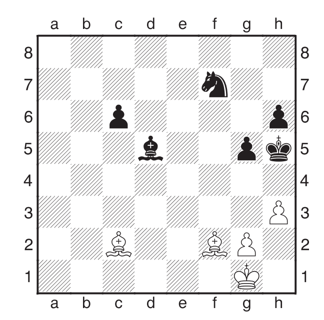
61,54% de aciertos.

Los errores más frecuentes son Dh4, jaque con el caballo de c3 o Ce5, aun no siendo jaque.



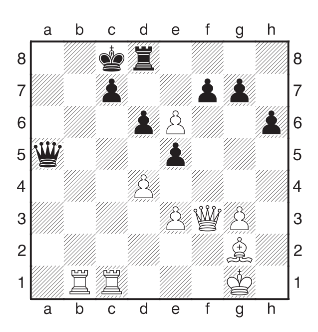
61,31% de aciertos.

De nuevo el error es no visualizar bien la posición resultante y jugar Th4, abandonando la 5ª fila.



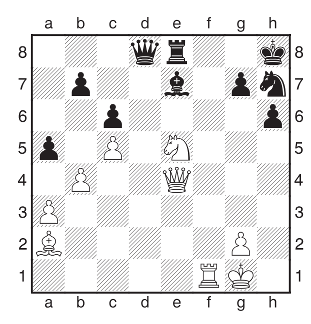
57,93% de aciertos.

Aquí se ha dudado mucho entre la correcta y Ad1.



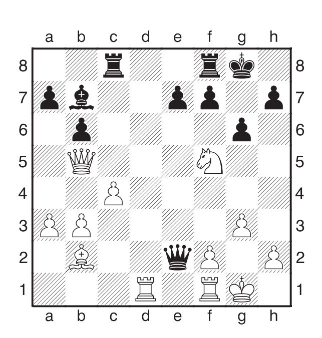
52,05% de aciertos.

Da8 + y Tb7, los errores más comunes. Con Da8 no valoran bien la posición de la dama negra, mientras que con Tb7 caen en el error típico de “si me come, le como el rey”.



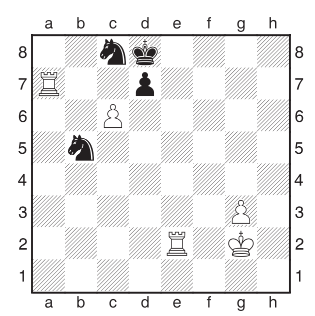
51,5% de aciertos.

Lo mismo que antes. Al ver la casilla g8 dominada, hay tendencia a dar jaque con el caballo en f7, sin percibir que entonces tapa a su alfil. Eso también demuestra que les es más fácil mover el caballo de con el movimiento vertical que con el horizontal.



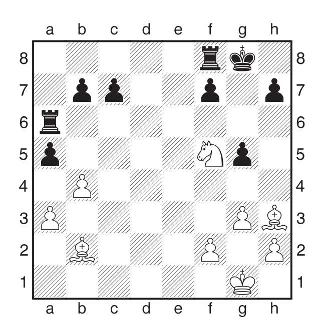
49,68% de aciertos.

No perciben bien el largo alcance de la dama negra y por eso juegan mucho Cxe7+. De nuevo, más facilidad por el movimiento vertical que por el horizontal.



42,94% de aciertos.

La que más dificultad ha presentado. El error más común es la apetitosa c7+, sin percatarse del movimiento del caballo de b5.



30.61% de aciertos.

La pregunta con más errores. La jugada Ch6 es la más empleada, porque no han visualizado bien el tablero y las piezas, no ven la posición de la torre en a6, y quizás porque aprecian más ese hueco que el de e7.

Conclusiones sobre los resultados

Factores que influyen aumentando el número de errores:

- Largo alcance que puedan tener las piezas enemigas que influyen en la jugada. Cuando más lejos esté la pieza defensora, más difícilmente se tiene en cuenta.

- Cuando hay una pieza que ya desempeña una función de bloqueo sobre el rey enemigo. Al mover esta pieza, esa función se pierde, porque pasa a desempeñar una nueva función.

- Cuantos más jaques tiene una posición, normalmente la dificultad aumenta, porque aumenta el elenco de jugadas a elegir. Y más aún influye el número de piezas que puedan dar jaques. Por ejemplo, si hay tres jaques con tres piezas distintas suele ser más complicado que una posición donde una pieza puede dar 5 jaques.

- Normalmente, cuando una posición está más cargada de piezas, más difícil es hallar la jugada correcta. No obstante, este es el menos incisivo de los factores. Una posición de apertura con un solo jaque, que sea mate, siempre es mucho más sencilla que una posición con pocas piezas y 4 jaques, con sólo un mate.

Limitaciones de los alumnos, relacionado con lo anterior, para resolver los problemas:

- Dificultad para visualizar todo el tablero. Normalmente centran la atención en una parte del tablero, donde está el rey o el ataque, discriminando la anterior.

- Dificultad para visualizar una posición resultante, con la jugada realizada. Muchas veces hay como un desdoblamiento de la pieza jugada erróneamente. Por ejemplo, tomemos caso extremo: la posición anterior al mate con 2 torres. Hay una torre en séptima y la otra en sexta, el rey contrario está

en la octava. Viendo que una torre domina la penúltima fila, con ello es suficiente para dar mate con un jaque, cualquiera que sea, sin percatarse de que la séptima queda abandonada si se mueve esa torre. Por eso los mates más sencillos son los que se dan con una sola pieza sin posibilidad de intervenir de otras (pasillo, coz…).

- Dificultad para retener varias acciones cuando se trata de valorar distintas jugadas de una o más de una pieza. Esto es sinónimo de la capacidad de cálculo, que aquí se para en la primera jugada.

- Dificultad para resolver una jugada en una posición con muchas piezas, aunque esto se nota más con otro tipo de problemas como los de ganancia de material. En este caso, la atención se centra en el rey, lo cual reduce la visión, como comentábamos antes.

Aprendemos a pensar jugando.

Estructura de los libros



Cada libro se divide en 16 y 14 capítulos, respectivamente. Por lo general, cada capítulo tiene unas secciones que se van repitiendo:

- **Historia introductoria:** Hemos querido articular la explicación de los primeros pasos en ajedrez en base a una historia de ficción, en la que las piezas son las protagonistas y el tablero el lugar. Con este pretexto, pretendemos aproximar algo que puede ser extraño e impersonal al niño que tiene el primer contacto con el ajedrez. Por otra parte, cada situación tiene relación con el tema que se va a desarrollar, y de esta forma podemos conseguir mejor que el alumno adquiera un interés por el capítulo. Puesto que cada capítulo también tiene una cierta conexión y una continuidad, ello supone a la vez un estímulo para que este interés se mantenga durante todo el curso.

- **Explicación del tema:** por lo general, cada tema o capítulo se explica con breves textos y pocos diagramas, en un espacio no inferior a una página y generalmente no superior a tres. Nuestra máxima aquí debe ser que el alumno asimile pocas cosas correctamente, antes que muchas y de forma incompleta y desordenada. Por ello hemos tratado de buscar ejemplos muy gráficos y sencillos de cada concepto, con diagramas muy claros, con pocas piezas y flechas ilustrativas. El lenguaje cromático adquiere aquí un significado importante. Para hacer más visual un concepto, empleamos colores como el rojo (prohibido, malo…), el amarillo (peligro, ataque…), el verde (libre, bueno, verdadero…) con significado cercano a los semáforos.

- **Ejercicios sobre el tema:** en la misma línea de las explicaciones, son ejemplos claros e ilustrativos, en la mayor parte diagramas de muy sencilla resolución: bien con una flecha, o con una palabra o coloreando parte del tablero.

- **Ejercicios de repaso:** a este apartado le damos, si cabe, más importancia de la habitual. Nuestra experiencia docente nos advierte que uno de los grandes problemas de una clase de ajedrez semanal es que los contenidos tienden a olvidarse con rapidez si no se insiste en ellos. Precisamente, si en los temas nuevos damos sólo explicaciones muy claras y breves es porque la política, sobre todo en los primeros cursos, es la de avanzar lentamente para que así se puedan ir reforzando contenidos anteriores. Por ello, la cantidad de ejercicios de repaso no es muy inferior en cada capítulo a los ejercicios del tema que se ha tratado.

- **Juegos:** no consiste en una sección complementaria ni anexa, ni mucho menos. Significa aplicar en el ajedrez básico la trasversalidad que comentábamos al principio de este libro, es decir el relacionar el ajedrez con otras materias escolares o con situaciones de la vida cotidiana. Pretendemos que el propio alumno vea que saber ajedrez puede tener beneficios en otras áreas, y de paso esta sección supone también un contrapunto a los ejercicios más mecánicos como son los diagramas. En cierto modo, cada capítulo empieza y acaba con lo mejor a ojos del niño: empieza con una historia atractiva y acaba con juegos que a buen seguro van a realizar con mucho gusto. Finalmente, cada lección termina con un pequeño recuadro a modo de resumen, con las dos o tres ideas esenciales que no hay que olvidar. Con estos pequeños apartados también el profesor puede sacar partido: de vez en cuando sería adecuado dedicar una parte de la clase a rebobinar e ir leyendo uno por uno cada "Recuerda", o bien que a final de trimestre o de curso, cada alumno copie estas frases en una libreta.

Este primer libro está inicialmente concebido para abarcar un primer curso escolar de ajedrez, para niños sin conocimientos de ajedrez. En los 16 temas en que se divide, trata de explicar los elementos del juego, los movimientos de las piezas y las normas más básicas. El objetivo por lo que refiere a contenidos es que una vez acabado el curso, de aproximadamente 30 horas de clase, el alumno sea capaz de jugar una partida dentro de unos parámetros normales, sin que ocurran demasiadas irregularidades.

En el plano educativo, pretendemos introducir ideas y valores que el alumno va a tener que desarrollar y poner en práctica en los cursos venideros, no sólo en la clase o en el juego del ajedrez, sino en las demás actividades del día a día. Por una parte, el curso quiere iniciar al alumno en el respeto a unas reglas establecidas, que deben ser para todos iguales y el respeto a unos turnos de juego, que deben ser inquebrantables. Además, la intención es fomentar y desarrollar las capacidades mentales del alumno mediante la concentración, el cálculo simple y la memoria. Como objetivo a más largo plazo, que cada vez tendrá más peso en los sucesivos libros, hay la búsqueda de un pensamiento razonado. Esto significa inculcar al alumno que cada acción que desarrollemos sobre el tablero no debe ser aleatoria, debe tener un porqué y una finalidad. Asimismo, el alumno deberá ser capaz de pensar que cada acción que emprenda el adversario tiene también una causa y un fin, que debemos adivinar y comprender, para así elaborar una mejor respuesta.

Aprendemos a pensar jugando. Libro 1

La distribución de los capítulos de este primer curso rompe un poco con los esquemas más tradicionales. Estos suelen presentar primeramente, una vez ha aparecido el tablero, todas las piezas, su colocación y el movimiento de cada uno de ellas, con un cierto orden lógico que debe respetarse: antes la torre que el alfil y la dama después de éstas dos. Nosotros hemos optado por aprovechar la presentación de cada pieza para introducir nuevos conceptos de juego. Ya hemos mencionado que el interés es el de amarrar los contenidos a medida que van saliendo, y puesto que nos hallamos en la primera fase del aprendizaje del ajedrez, acompañar los movimientos de las piezas con otras reglas puede ayudar mejor al alumno a la asimilación de contenidos.

Así por ejemplo, una vez hemos presentado el tablero, ya nos parece adecuado introducir la notación algebraica. Instar al alumno desde sus inicios a que utilice el sistema algebraico tendrá beneficios y constituirá una herramienta que facilitará mucho la interacción en las clases. Otra situación es la introducción del jaque cuando sólo se ha explicado el movimiento de dos piezas (el rey y la torre); a partir de entonces, cada pieza sirve para ejemplificar una defensa contra el jaque, hasta que aparece el jaque mate, momento en el cual el movimiento del peón aún no está explicado. Empleamos, por tanto, tres cuartas partes del curso a presentar el movimiento del las piezas, pero en este punto ya tenemos suficiente para que puedan jugar una partida sin extravagancias, como ocurre a menudo cuando los niños sólo saben mover las piezas. Finalmente, queremos evitar uno de los problemas más habituales en esta primera fase de iniciación: capturar al rey.

EL ORIGEN DEL AJEDREZ

Los alumnos de corta edad necesitan constantes estímulos para conseguir que presten la atención suficiente. Normalmente el ajedrez en su vertiente práctica ya consigue esta atención inicial, con el mero hecho de que es un juego con tablero y que en una caja se encuentran unas piezas blancas y negras.

Pero en el plano teórico debemos buscar un gancho suficientemente llamativo para atraer al alumno. Puesto que planteamos la metodología de las clases con un tiempo teórico al principio y una parte práctica a continuación, empezar con la teoría de un modo suave se puede conseguir con una historia. Ya lo haremos así, como anteriormente hemos expuesto, al inicio de cada lección. Al inicio del curso, lo haremos si cabe con más fuerza con la leyenda de todas las leyendas sobre ajedrez: la del sabio inventor de los granos de trigo, que puestos y multiplicados por dos en un tablero llegan a una cifra desorbitada.

El profesor podrá introducir en este u otros momentos del curso más leyendas, pero esta es especialmente didáctica porque nos permite presentar el tablero de ajedrez y su relación con las matemáticas, algo que va a ser recurrente en los cursos venideros. Si queremos impresionar aún más a los alumnos, podemos escribir en la pizarra la cantidad exacta total que se conseguiría con el astronómico cálculo: 1.844.674.407.370.955.165 (más de un trillón de granos de trigo).

También el profesor podrá utilizar estas páginas proponiendo actividades para despertar la imaginación y el interés de los niños, por ejemplo con su lectura en clase por frases, cada niño una frase, o con diversos juegos con los dibujos, dando nombres a los personajes o con pequeñas historias paralelas, hablando de la India, los elefantes, ricos y pobres…



TEMA 1. EL TABLERO Y LA NOTACIÓN

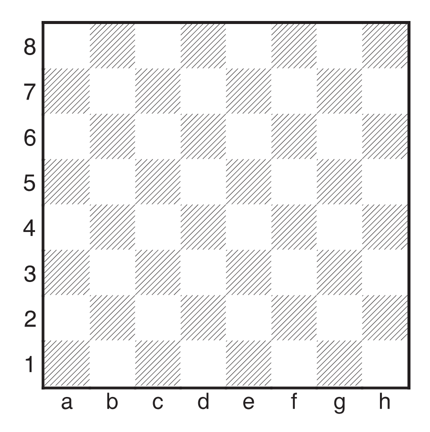


Para empezar, y esa va a ser una mecánica constante, es bueno hacer coincidir el principio de la clase con la lectura de la historieta, para así captar de entrada la atención del alumno.

En un curso de 30 horas, tocaría aproximadamente a una lectura cada dos clases, por lo que en las demás clases el monitor puede valerse de otros recursos que le valgan como introducción (posición en el tablero, anécdota, problema visual…) o también que la lectura de la historia la hagan los propios niños, frase a frase por turnos.

Presentar el tablero de ajedrez es muy sencillo y además educativo, porque se juega con los conceptos abstractos izquierda-derecha, horizontal-vertical, arriba y abajo, relacionándolos con otros más concretos como columna o fila.

Aquí el profesor puede ejemplificar cada palabra con su aplicación real: mostrar, si la hay en el aula, una columna, o bien dibujarla en la pizarra. Y preguntar a los alumnos qué es y como es una fila, si de un lado a otro o de arriba abajo. Como los niños están acostumbrados a disponerse en filas, no les representará dificultad entenderlo.



Por lo que refiere al tablero de ajedrez en sí, en su forma y colores, el profesor puede intentar que el alumno recuerde imágenes de la realidad, presentes o no en el aula, con similitudes al tablero: un mantel, una camisa a cuadros, las baldosas del suelo (si las hay en forma cuadriculada, tendremos buenas posibilidades).

Por último, podemos introducir o recordar un concepto geométrico básico: el cuadrado, insistiendo en que lo fundamental es que tenga los cuatro costados iguales, tanto las casillas como los tableros.

En lo que refiere a la notación, es muy importante resaltar que cada casilla tiene un nombre, y que ese nombre debe respetar un orden: primero la letra y después el número. Se puede tomar como ejemplo el juego de los barquitos, aunque con el tiempo ha caído en desuso, y a tan temprana edad no es habitual que lo conozcan. O bien hacer similitudes con los nombres de las personas: el orden de las letras es importante, si un niño se llama Juan, no está bien que le llamemos Nauj.

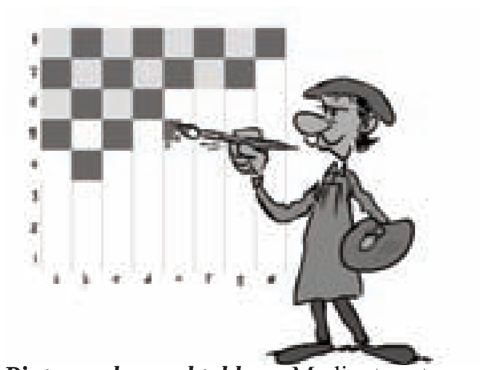
Generalmente, los tableros de ajedrez en la escuela suelen estar diseñados con los números y letras, y muchos con los indicadores de "blancas" y "negras" donde corresponda. Pero no estaría de más inducir al alumno a que por lo menos pudiera adivinar el nombre de las casillas o a colocar bien el tablero sin estas pistas.

Como actividad en esta dirección, el profesor podría usar un tablero no algebraico (o bien algebraico ocultando la información) y preguntar oralmente el nombre de una casilla señalándola, o al revés, preguntar donde está una casilla y que un voluntario saliese a señalarla.

Esta tarea puede ser más adecuada en niños que se inicien pero tengan una edad más avanzada (a partir de 8 años). A los 6 años, un niño no domina el abecedario y le va a ser muy difícil memorizar el orden de una serie de 8 letras. También puede ser útil usar el tablero mural para ejercicios simples de notación que se pueden hacer en él.

Los ejercicios de esta lección (pág. 11) son muy simples y no deben representar dificultad alguna, puesto que son ejemplos muy cercanos a las explicaciones. Como aún no hemos introducido piezas, utilizamos elementos de la vida real, como una llave o una campana. El último diagrama sirve de pretexto para introducir, sin mencionarlo, el movimiento del rey, a través del concepto de casillas contiguas (a ojos del alumno, casillas a su alrededor). Este sistema lo iremos utilizando a lo largo de los libros: si repasar lo anterior ayuda a reforzar mejor los conocimientos, también es una ayuda preparar el terreno a lo que vendrá.

Los juegos de esta lección son también muy simples.



Pinta y colorea el tablero: Mediante este sencillo ejercicio pretendemos que el niño se vaya familiarizando con la naturaleza del tablero. A buen seguro que entenderá fácilmente la alternancia entre casillas blancas y negras. También hay que dar importancia a la adquisición de habilidad en pintar cada una de las casillas, de modo que no se salgan de los cuadros. Teniendo en cuenta que lo van a resolver sin dificultad, el monitor puede recurrir, en este momento o más adelante, a repetir el ejercicio con la pequeña dificultad añadida de tener que rellenar todo el tablero, sin pista alguna. Entonces la dificultad estribaría en recordar el color de las casillas de las esquinas. Otros aspectos relacionados con esta actividad serían pues, el de reforzar el conocimiento de izquierda-derecha, en relación al color de las casillas, pero también en relación a las columnas del tablero.

Las letras y números del tablero: Otro ejercicio básico del conocimiento del tablero y sus elementos. Aún sin saber el abecedario, pueden aprenderse las letras de cada columna,o por lo menos tenerlas presentes, y si ello supone algún problema, pueden visualizar alguno de los tableros que normalmente hemos de tener en la clase. Por lo que refiere a los números, la cuestión es mucho más sencilla, por lo que no es necesario presentar previamente los números que designan a cada casilla. Lo más interesante de la actividad es que el niño adquiera una primera asociación entre los binomios letra-columna y número-fila. Además

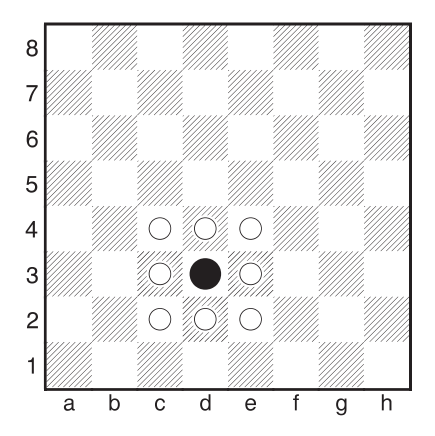
nos da una primera relación directa entre el ajedrez y dos materias que empiezan a conocer y a trabajar en la escuela: la lengua y las matemáticas.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema

La llave roja está en la columna **'b'** y en la fila **'7'**
La llave verde está en la columna **'g'** y en la fila **'7'**
La llave azul está en la columna **'e'** y en la fila **'6'**
La llave amarilla está en la columna **'c'** y en la fila '2'

La campana está en d3. Hay que colorear c4, d4, e4, c3, e3, c2, d2, e3.



Juegos

Letras del tablero: **abcdefgh**.
Cada letra da nombre a una **columna**.

Números del tablero: **12345678**.
Cada letra da nombre a una **fila.**

TEMA 2. LAS PIEZAS Y LOS TURNOS DE JUEGO


2.- LAS PIEZAS

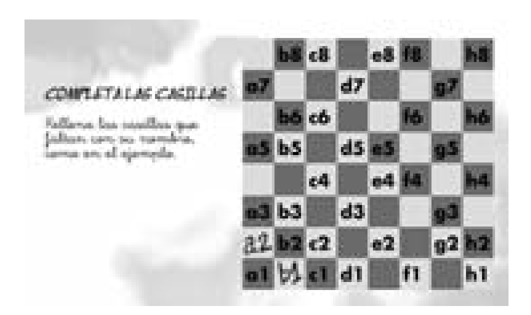
Este tema también aparece a modo de introducción, pues lo que se quiere decir es muy simple, pero la importancia que le damos hace que le otorguemos un tema entero. Mediante el método de preparar el terreno que ya hemos comentado, presentamos las piezas, cómo son, cuántos colores hay y el número que tiene cada jugador, aspectos todos muy evidentes, pero importantes porque son los protagonistas de la historia, tanto de la que están leyendo como del juego que van a aprender.

La explicación del tema en sí se reduce a esta breve y gráfica presentación, que luego el profesor deberá completar oportunamente con las dudas espontáneas que un niño siempre plantea.

La explicación de este tema la reducimos de una forma muy visual, con la sola intención de no confundir mucho al alumno. Lo ideal para el profesor es combinar las imágenes del libro,

en el modo de dos dimensiones que van a encontrar siempre en papel, con la imagen real de una caja de juego. Asociar la imagen de la pieza del juego en directo con la imagen gráfica es un proceso sencillo, pero que puede resultar confuso si se deja para más adelante.

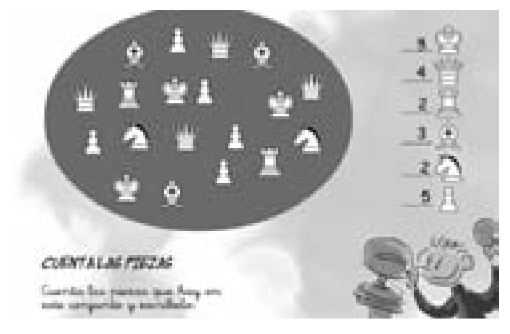
En esta simple lección hemos priorizados los **juegos**, si bien algunos tienen cierta dificultad y laboriosidad.



Completa las casillas: De nuevo otro juego para reforzar el conocimiento del tablero y la familiarización con las casillas. El objetivo en esta ocasión es que el alumno vaya asimilando el nombre completo de las casillas (letra+número) como un todo, porque esta será la base del lenguaje ajedrecístico que luego deberá utilizar. Y por otra parte se pretende que encuentre la lógica de la disposición de cada casilla en el tablero, partiendo de unas casillas como ejemplo. Sin ser un trabajo de mucha dificultad, el alumno deberá emplear su tiempo, por lo que la correcta resolución o no dependerá sobre todo de la capacidad del alumno de estar suficientemente concentrado desde que empieza el ejercicio hasta que acaba.

Este ejercicio puede tener una fase más avanzada, por ejemplo rellenar todas las casillas sin que haya ninguna de ejemplo, o escribir sólo el número de algunas casillas críticas, como las cuatro esquinas:

Cuenta las piezas: Esta actividad la podríamos calificar en primer lugar de introductoria. Sin haber presentado individualmente cada pieza, estamos mostrando su forma, para ayudar a familiarizarse con ellas. El objetivo es conseguir en el alumno la concentración necesaria para seleccionar y contar formas distintas mezcladas en un conjunto. Para no facilitar en exceso el ejercicio, sería necesario que lo hicieran sin marcar de ninguna forma las piezas que ya se han contado, porque lo interesante es seleccionar en todo momento una pieza concreta entre muchas formas distintas. Si el niño, por ejemplo, va rodeando con un círculo las piezas ya contadas, al final sólo deberá distinguir entre piezas y círculos.



Completa las series: Este ejercicio aparecerá con relativa frecuencia y aquí lo vemos en su forma más sencilla. Hay que comprender la lógica de un orden muy simple: en cada serie se alternan dos piezas del mismo color. Puesto que nos encontramos en el tema de los turnos de juego, no está de más inculcar el concepto de alternancia o "turnos". La sencillez del ejercicio es tal que el alumno puede descubrir fácilmente la lógica de dos formas: como la alternancia a la que nos referíamos o bien como una repetición de las cuatro figuras mostradas. De nuevo, la actividad sirve para familiarizar un poco más al alumno con la forma de las piezas en dos dimensiones y también para reforzar la habilidad en el dibujo.

Juguemos al tres en raya: ¡Qué mejor para asimilar el concepto de turno que otro juego! En este caso, tenemos un juego mucho más sencillo que el ajedrez, el tres en raya, que para

algunos ya será conocido, o en todo caso, muy sencillo de aprender.

Se trata de ir dibujando en las casillas el símbolo que te corresponda; cada jugador dibuja un símbolo y luego pasa el turno al otro y así sucesivamente. El objetivo es conseguir que tres símbolos nuestros estén en línea recta, ya sea en vertical, diagonal u horizontal, direcciones que aparecen repetidamente en el ajedrez.

Como se trata de un juego muy rápido, podemos hacer que los niños jueguen más de una vez, por parejas y creándose ellos mismos las cuadrículas de 3x3 en una hoja. A pesar de la simplicidad del juego, conlleva elementos que hallaremos en los ejercicios propios de ajedrez y que son objetivos de los cursos de ajedrez que planteamos: la planificación de unas acciones, adivinar los planes del adversario, calcular una secuencia de jugadas.

SOLUCIONES

Cuenta las piezas: 3 reyes, 4 damas, 2 torres, 3 alfiles, 2 caballos, 5 peones.

Completa las series con dibujos:
- Torre, peón, torre, peón.
- Dama, caballo, dama, caballo.
- Alfil, rey, alfil, rey.

TEMA 3. EL REY



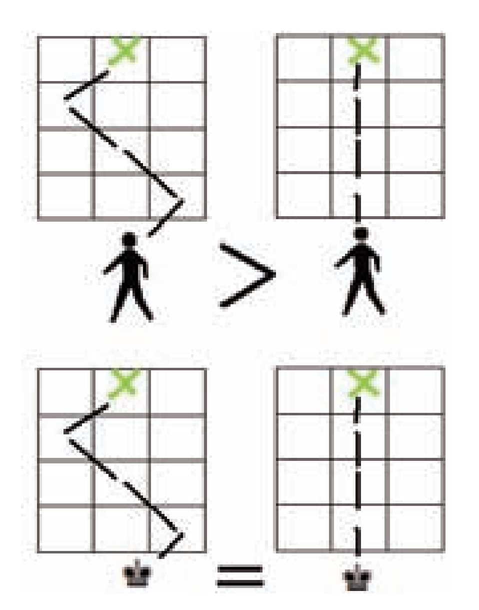
He aquí la primera pieza de la cual presentamos su movimiento. De momento, siguiendo la política de ir paso a paso, sólo mostraremos el movimiento sin otras limitaciones que los propios límites del tablero, es decir, sin capturas ni piezas propias que impidan un movimiento. Por otra parte, utilizaremos el tema para mostrar también la colocación del rey al principio de la partida, aunque sin mencionar que es así, sólo recurriendo a la idea de que el rey “vive” en **e1**. Al principio del curso, el profesor notará como la explicación de cada tema no va muy desligada de la historia introductoria y a medida que vayamos avanzando, la explicación se va independizando.

Puesto que los 4 diagramas pretenden ser una explicación de lo más básica posible, el profesor puede ampliar los conceptos que aparecen en cada diagrama en su tablero mural, en forma de cuestionario oral. Puede ser interesante poner el rey en distintas situaciones y preguntar cuántas casillas domina, es decir, a

cuántas podría acceder en una jugada. Los ejemplos que utilizaríamos en este caso, deben comprender posiciones con el rey en una esquina, el rey en una banda y el rey en cualquier casilla del tablero. Igual que en el cuarto diagrama, sería adecuado plantear recorridos del rey a los niños, para que éstos encontraran el recorrido más corto.

De esta forma los alumnos empezaran a descubrir algunos de los secretos del tablero y del movimiento del rey. Así por ejemplo, guarda similitudes con la realidad en tanto que un recorrido en diagonal le será más rápido que tomar dos caminos en línea recta, como si el rey cogiera un atajo.

Sin embargo, conviene explicar que, a diferencia de lo que ocurre con una persona, el rey tardará lo mismo en recorrer un camino en línea recta tomándolo a través de diagonales contiguas.



El dibujo ilustra que para una persona el camino recto es la distancia más corta, pero en cambio para el rey la distancia es la misma avanzando el linea recta que haciéndolo en zigzag.

Los **ejercicios** del tema son muy análogos a los ejemplos dados en las explicaciones. Sería preferible acostumbrar al alumno a colorear casillas cuando se trata de marcar un recorrido, porque cuando utilizan flechas tienden a desorientarse y no marcan bien los pasos, trazando a menudo una línea entre los dos puntos.

Colorear las casillas, como en los diagramas tercero y cuarto, ayudará al alumno a tener mejor perspectiva de cuál es el camino correcto. Ambos ejercicios son buenos para contrastar lo que señalábamos antes: lo engañoso que resultan las distancias en un tablero.

El **repaso** insiste en el tema de la notación algebraica, algo que si se toma en serio desde un principio los alumnos van a tener un buen dominio. De hecho cuando introducimos un tema nuevo, ya utilizamos este lenguaje (“el rey vive en la casilla e1”).

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema:

- Colorear la casilla e1.
- Tiene que dar 2 pasos.
- Tiene que recorrer en todo caso, 5 casillas.
- El recorrido mínimo son 6 casillas.

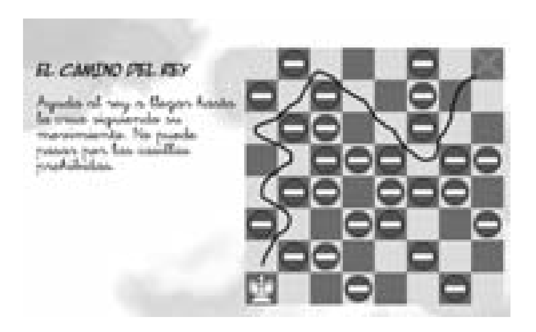
Ejercicios de repaso:

En el cuarto diagrama, las hojas están en las casillas **b6, c3, f1, g5.**

Juegos:

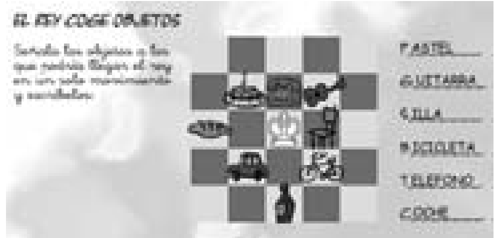
El camino del rey: Esta actividad introduce un tipo de ejercicios que se harán muy comunes: reforzar los conocimientos básicos del ajedrez (movimiento de las piezas y reglamento) a la vez que se relacionan con otras materias edu-

cativas de todo tipo. En este caso, se trata de reforzar el conocimiento del movimiento del rey, a la vez que acertar un recorrido según una serie de normas: las propias del movimiento del rey y las impuestas por las señales de prohibición.



Con este ejemplo, ofrecemos también las primeras pinceladas sobre educación viaria y cívica. Igual que pasaba en el ejercicio del tema 2 (El camino hacia casa), no se trata aún de planificar un recorrido, sino de descartar en cada momento las opciones válidas de las incorrectas para llegar a un objetivo. De la misma forma, la actividad sirve como introducción a la limitación del movimiento, impuesto aquí por señales, y en el ajedrez por las otras piezas.

El rey coge objetos: En la línea del anterior, volvemos a aproximar el ajedrez a la realidad. Reforzamos, por una parte, el movimiento del rey, de una forma quizás menos dinámica que antes. Pero en este caso, vuelve a tener presencia el lenguaje, porque de lo que se trata es de escribir los objetos a los que podría llegar el rey en una jugada.



La concentración en este caso no es tan importante como los conocimientos del alumno, aunque hay algún detalle que puede llevar a confusión al alumno si no presta la atención correcta: los objetos que no puede coger tienen iniciales que están entre las soluciones. Si el niño empieza el ejercicio al revés, es decir primero mirando los objetos y no el movimiento del rey, probablemente se equivocará.

Pinta y colorea: Siguiendo con el proceso de familiarización del alumno con las piezas en formato bidimensional, este es un típico ejercicio para alumnos de esta edad. Prima la precisión en el trazo y la paciencia, aspecto fundamental para un buen aprendizaje del ajedrez,



TEMA 4. LA TORRE. LA AMENAZA



Esta lección inaugura la introducción de una nueva pieza con el pretexto de añadir un concepto nuevo. Al mismo tiempo que se asimila el movimiento de la torre, con lo cual ya tenemos dos piezas, podemos hablar ya de amenaza o de captura.

Sin duda, la torre tiene el movimiento más sencillo de aprender, el de la línea recta, y no es raro que en una primera fase el niño tienda a utilizarla cuanto antes en sus partidas. El primer diagrama muestra con cuatro flechas las posibilidades de su movimiento, pero como este tema pretende abarcar más conceptos, el profesor deberá aquí echar el resto y buscar otras posiciones ilustrativas.

Al igual que en el rey, la torre se limita cuando está en una banda o en una esquina, porque desde ahí sólo tendrá tres y dos direcciones posibles, respectivamente. Sin embargo, suponiendo que no tenga obstáculos, la torre siempre domina el mismo número de casillas (14). A partir de aquí, presentaremos la colocación inicial de las piezas, recordando el concepto de "**esquina**".

La limitación del movimiento está ejemplificada con colores significativos (pág.25). En este caso el **verde** significa permitido y el **rojo** prohibido, dejando en este caso el **naranja** para el primer caso, muy visual, de captura de una torre a otra. Salvo excepciones, no debe ser muy complicado explicar las particularidades de la captura. El único punto conflictivo puede ser la confusión con el juego de las damas, donde la pieza capturada lo es después de que la hayan saltado. Por otra parte, y en lo que refiere a formación de valores, sería adecuado ofrecer como vocabulario los términos capturar, comer o tomar, antes que el término "matar".

Los **ejercicios** son de nuevo una réplica de las explicaciones, con las torres en distintas posiciones, pero ahora ya utilizamos piezas de ambos colores.

El monitor deberá procurar que el alumno realice toda la orden del enunciado, puesto que el tercer diagrama tiene dos pasos: contestar una pregunta directa y marcar una jugada.

Sin que lo pida el enunciado, el cuarto diagrama ofrece más posibilidades, como sería la de pintar de verde las casillas a las que puede ir la torre (la que elijamos), de amarillo donde hará la captura y de rojo las casillas a las que no podrá ir en su fila o columna (no hace falta pintar todo el tablero de rojo!).

SOLUCIONES:

Ejercicios sobre el tema:

Primer diagrama: Colorear las casillas **c1, c2, c3, c5, c6, c7, c8, b4, a4, d4, e4, f4, g4, h4.**

2º diagrama: Colorear las casillas **b8, c8, d8, e8, f8, g8, h8, a7, a6, a5, a4, a3, a2, a1.**

3r diagrama: Flecha desde la torre negra de **b3** hasta la torre blanca de **f3.**

4º diagrama: La torre blanca de h5 no puede ir directamente a a5.

En esta lección seguimos repasando los temas anteriores: el movimiento del rey y la anotación, pero a la vez lo mezclamos con un ejercicio propio de este tema, la amenaza y la captura, en las que el rey ya puede participar.

El más interesante es el cuarto diagrama, en el que el rey debe emplear el menor número de jugadas posibles para llegar a los cuatro pasteles, lo cual indica una mayor dificultad que el juego de las señales de prohibido del tema 4. Entonces había una sola vía correcta, mientras que ahora el abanico de posibilidades es enorme, y también son varios los caminos correctos. El alumno deberá aplicar aquí una cierta lógica espacial que habrá visto en el tema del rey, por lo que refiere a distancias más cortas o más largas. Lo que el ejercicio propiciará será también una cierta, aunque pequeña, complejidad de pensamiento. El ejercicio exige pensar de antemano cuál va a ser el viaje y todas sus escalas desde el primer pastel hasta el cuarto; al alumno no le servirá el pensamiento inmediato.

SOLUCIONES:

Ejercicios de repaso:

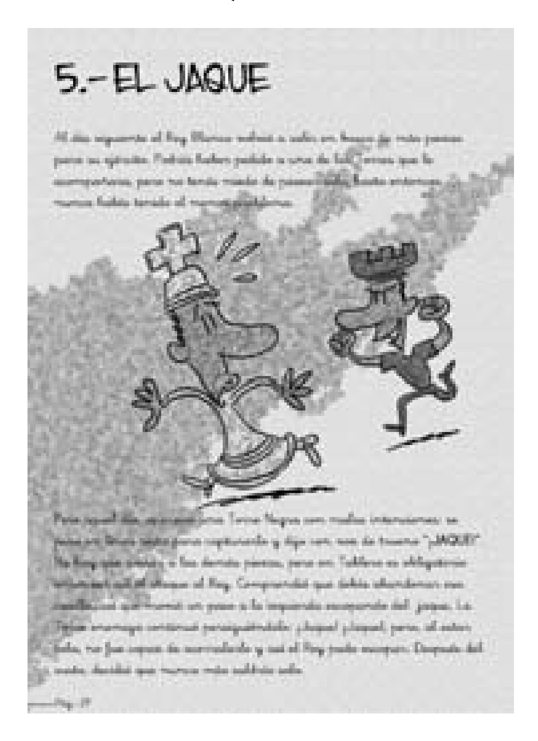
Tercer diagrama: Flecha desde **a7** hasta **a2** y desde **d3** a **c4**.

Cuarto diagrama: El número mínimo de jugadas son **12.**

Sopa de letras:



TEMA 5. EL JAQUE.



OBJETIVOS

Conceptuales

- Introducir el concepto de jaque como una norma básica del juego.

- Presentar la prioridad de la defensa del rey ante cualquier otra pieza.

- Reforzar el concepto de amenaza.

- Conocer una de las defensas contra el jaque: el movimiento del rey.

Procedimentales

- Trabajar el jaque sobre los diagramas, a través de flechas.

- Practicar el movimiento rectilíneo a través de jugadas de la torre.

- Representar sobre los diagramas las jugadas legales del rey distinguiendo casillas prohibidas/permitidas.

Actitudinales

- Respetar la regla del jaque como prioridad máxima del juego.

- Inculcar la prohibición / permisión a través de reglas de oro del juego.

- Introducir la planificación como una cualidad del juego y del trabajo en el aula.

A pesar de la importancia que debemos dar a este tema (de ahí la especificación de los objetivos), hemos reducido la explicación a 3 diagramas y un recuadro. La definición de jaque está explicada en base a dos ejemplos muy sencillos con las dos piezas que los alumnos ya conocen, y a la vez con un ejemplo de lo que no es un jaque. Obviamente el profesor puede y debe ampliar los ejemplos en su mural o proyector.

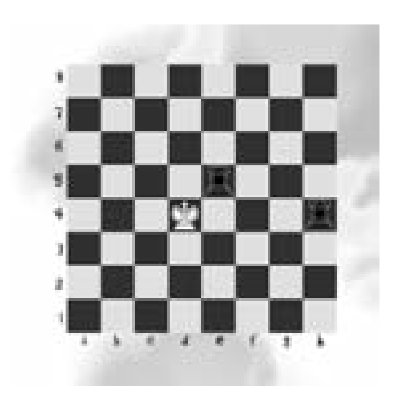
Otro concepto que tratamos de presentar sin mencionar su nombre es el de **jugada ilegal**, entendiendo como una obligación no caer en ella.

Es importante en todo momento resaltar la diferencia entre un jaque y una amenaza a otra pieza: el jaque es sólo al rey, y el ataque a cualquier pieza, pero sólo el rey está obligado a salvarse. Buscando la similitud con la realidad, podemos decir que cuando alguien amenaza a un rey todo el mundo se pone en guardia y nada importa más que salvaguardar al monarca.

En este primer capítulo que versa sobre el jaque, tampoco enumeramos cuáles son el tipo de jugadas con que un jugador puede salir del

jaque, sólo hablamos de la defensa como una obligación.

Con los **ejercicios** podemos reforzar esta introducción de la jugada ilegal. A la jugada correcta que conteste un alumno, la podemos acompañar de otra jugada correcta alternativa y también preguntar qué pasaría si el rey va a una casilla atacada.



El diagrama 3 ofrece un pequeño matiz en la solución, puesto que si de lo que se trata es sólo de salvar el jaque, tres jugadas son buenas, pero si buscamos la mejor, hay una claramente más beneficiosa que las otras. Es la primera aparición del concepto ganar material, que no aparece explícitamente hasta el segundo curso.

La segunda parte de los ejercicios es un simple test para incidir en el concepto de rey en jaque. El lector habrá notado que por el momento hemos utilizado en numerosas ocasiones una posición ilegal, pero en esta fase del aprendizaje es más importante la claridad de conceptos. Cuando el alumno haya descubierto las reglas más básicas, nuestro objetivo, como veremos, es mostrar no sólo posiciones legales, sino también posiciones frecuentes en una partida de ajedrez.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema - I (pág.31):

2º diagrama: Flecha desde a4 a d4. El rey blanco puede ir a c5,d5,e5,c3,e3.

3r diagrama: Flecha desde h4 a d4. El rey blanco puede ir a c3,d3 o e5 comiendo a la torre.

4º diagrama: Flecha desde f1 hasta f7. El rey blanco puede ir a e6,e7,e8, g6, g7 y g8.

Ejercicios sobre el tema - II (pág.32) :
Están en jaque los reyes del 2º y 4º diagrama.

El tercer bloque de ejercicios empieza con dos diagramas con solución única. Los dos siguientes tienen dos soluciones legales, aunque en el tercero se podría perder la torre, y por tanto no debemos esconder a los alumnos que se trataría de una muy mala jugada.

En los diagramas 1, 2 y 4 puede existir el error de acercar un rey a otro, porque con los conocimientos de los alumnos hasta la fecha es probable que caigan en ese error. Es un buen momento para enunciar o recordar otra de las reglas de oro: “los reyes deben estar, al menos, con una casilla de separación”. El cuarto diagrama introduce sin que lo tengamos que mencionar el concepto de jaque a la descubierta: la pieza que da jaque no es la que mueve.

Ejercicios sobre el tema - III (pág.33):

- **1r diagrama:** Tg7+
- **2º diagrama:** Tc3+
- **3r diagrama:** Te2+ (Td6+ es posible, pero lógicamente mala)
- **4º diagrama:** Rg4 + (o Rg5+)

El **repaso** de temas anteriores toca otra vez la notación, la captura y el movimiento de la torre con sus limitaciones. Procuremos que el alumno siga usando los colores significativos para resolver diagramas como el 3. Si el profesor en alguna fase del curso quiere reforzar

el aprendizaje, puede emplear unos minutos al principio de cada clase a repasar en el mural o bien oralmente aquellas cuestiones que puedan haberse quedado cojas.

SOLUCIONES:

Ejercicios de repaso (pág.34):

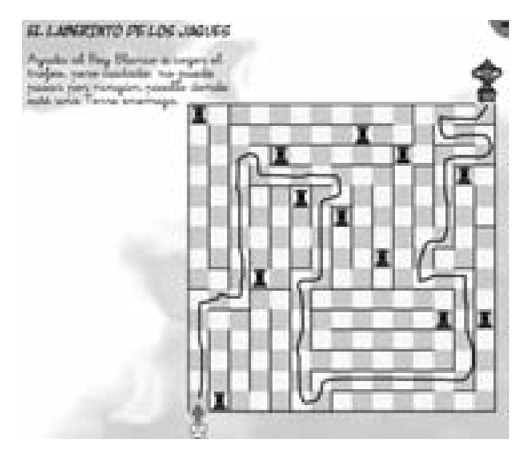
1º diagrama: la torre blanca puede capturar a la torre negra (flecha de a4 a g4).

2º diagrama: la torre blanca no puede capturar a la torre negra.

3r diagrama: la torre blanca puede ir a *c3, c4, c5, c6, a2, b2, d2, c1.*

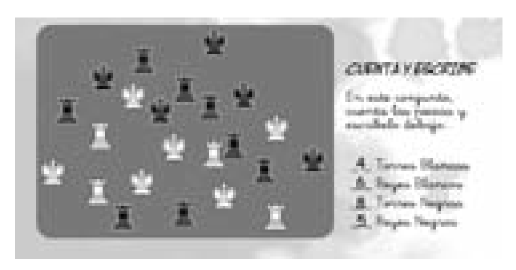
4º diagrama: el rey está en c2 y la torre en d3.

El laberinto de los jaques:



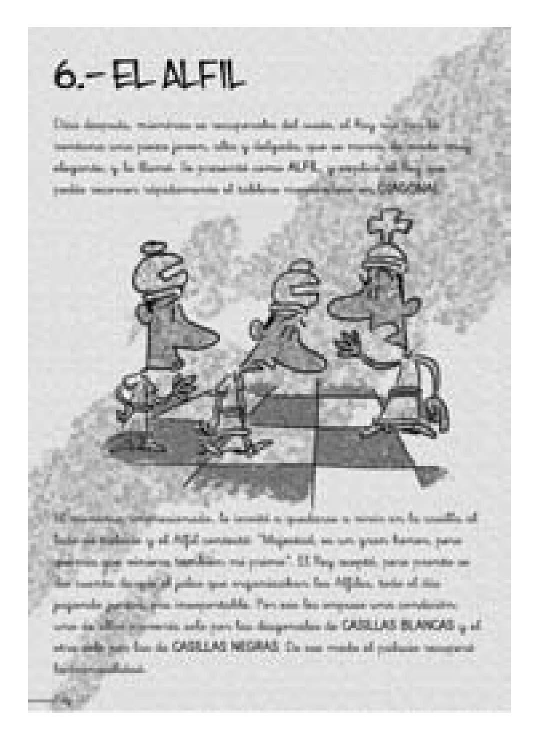
Un juego original y que seguro que será bien recibido entre los niños. Dos objetivos básicos contiene el ejercicio: en primer lugar, que el alumno comprenda mediante un ejemplo atractivo la prohibición/obligación que exige el jaque. Y en segundo lugar, que aprenda a planificar una acción o recorrido. En la primera cuestión, debe atenerse nuevamente a unas normas fijadas para que el ejercicio sea válido, y en muchas ocasiones el camino que elegirá será único, algo que muchas veces le sucederá asimismo en el tablero. Y para planificar el recorrido, sin duda deberá tener una visión bastante global del ejercicio, al igual que debe tenerlo del tablero. Esta actividad potencia que el alumno tenga que detenerse unos instantes a pensar cuál es el plan válido. Es muy posible que la mayoría de alumnos lleguen al trofeo, pero el mejor en resolverlo será aquel que no haya utilizado ni una sola vez la goma ni la "marcha atrás" con el lápiz.

Pinta y colorea: En esta ocasión, el alumno debe completar piezas que les comportarán algo más de dificultad que el rey y la torre. En el caso de la dama, debemos procurar que la simetría de las puntas se cumpla: en total la corona debe tener 5 puntas, ya que la punta del medio está por completar. El alfil es una pieza también complicada de dibujar, por su ausencia de trazos rectilíneos. Se ha comprobado que los alumnos empiezan bien este tipo de ejercicios, pero en poco tiempo se relajan o bien entran las prisas y el acabado de las figuras es irregular. De nuevo, hay que insistir en la paciencia y, si hace falta, en borrar y repetir el ejercicio. No debemos dudar en hacerlo, ya que en la Enseñanza Primaria es algo muy común y asimilado entre los alumnos el hecho de repetir algo que tiene detalles (aunque sean pequeños) erróneos.



Cuenta y escribe: El ejercicio se centra en la combinación de los dos colores y las dos piezas de las cuales ya sabemos el movimiento. La dificultad, respecto a ejercicios anteriores similares, está en que ahora el alumno debe asociar la imagen con la palabra escrita, lo cual requiere un plus de concentración.

TEMA 6. EL ALFIL



El alfil sirve para presentar nuevos conceptos, y a la vez para reforzar algunos que ya han aparecido, como la amenaza o la captura. Ahora ya están en danza tres piezas, con lo que las posibilidades se van ampliando.

El movimiento del alfil debe presentarse de la forma más explícita posible, con posiciones que permitan ver todo el alcance de su movimiento en sus cuatro direcciones. Por tanto, los diagramas básicos de explicación nos sitúan a los alfiles en las casillas centrales. Después de hacer la diferenciación entre los dos alfiles, podemos ya presentar con este pretexto la ubicación de cada uno al iniciarse la partida (pág. 39). En este momento, aparecen los conceptos de amenaza, captura y jaque.

Podría ser un buen ejercicio presentar un rey en el tablero mural y proponer a los alumnos que situaran un alfil en una casilla que diera jaque. O bien situar dos alfiles del mismo color en casillas contiguas y un rey en jaque, preguntando en cada situación cuál es el alfil que está dando jaque.

A estas alturas de su aprendizaje, suele ser frecuente que los niños tengan dificultades para trazar, en la práctica o en la imaginación, una diagonal correctamente, y así sería conveniente practicar el movimiento con estos u otros ejercicios, potenciando sobre todo los movimientos de varias casillas.

El concepto de diagonal lo hemos situado al final del tema (pág.39), en el momento en que ya han visto bastante el movimiento, y no será difícil de aprender, pero sin duda los niños tardarán mucho tiempo, a veces años, en percibir por igual las posibilidades de las diagonales a las de las filas o columnas. En su cerebro habrá durante mucho tiempo una discriminación de la diagonal respecto a la línea recta vertical u horizontal, por la mayor facilidad de ésta.

Este punto, sin embargo, resulta natural, puesto que el ser humano está acostumbrado a trabajar, a disponerse y a actuar en líneas verticales u horizontales. Los alumnos mismos están rodeados de ello: sus mesas, las hileras con que forman para salir y entrar a los sitios, las aulas, las pizarras, etc. La diagonal suele ser algo más abstracto, un concepto que no suele formar parte de las cosas tangibles, pero que se utiliza a menudo, por ejemplo, trazar una diagonal para llegar más rápido a un punto. En ajedrez, como ya dijimos, las distancias no siempre son parejas a la vida real, pero a lo largo de los primeros pasos, trabajaremos en intentar desarrollar la diagonal.

Los **ejercicios** versan sobre el movimiento, en dos situaciones distintas: un alfil en el centro y otro en una banda, para que los alumnos también tengan claras las limitaciones de esta pieza. En este caso, puede ser importante resaltar las diferencias que hay entre el alfil y la torre, aparentemente con un potencial similar,

pero a la práctica el alfil aparece discriminado por dos motivos: cuando está en una banda o esquina domina menos casillas, y en todo momento se limita a las de su color, limitaciones ambas que no tiene la torre. En ello se insistirá sobre todo en el segundo libro, cuando hablemos del valor de las piezas.

Por lo que refiere a las diagonales, el alumno empezará a descubrir que las hay de distintos tamaños, no como en las filas y columnas, que eran todas iguales, De esta forma podemos hallar diagonales de entre 2 y 8 casillas.

El cuarto ejercicio plantea buscar una diagonal de tres casillas, algo que puede tener una sola dificultad: que el alumno se limite a pintar tres casillas dispuestas en diagonal, aunque sólo sean parte de ella. Hay que aprovechar esto para delimitar un poco los conceptos geométricos del tablero, advirtiendo de alguna forma que una fila, diagonal o columna tiene origen en una banda o esquina del tablero y final en otra. Así pues, el alumno sólo podrá colorear una de las cuatro diagonales con estas características: de f1 a h3, de h6 a f8, de a6 a c8 o de c1 a a3.

SOLUCIONES:

Ejercicios sobre el tema:

1r diagrama: el alfil puede ir a b5, a6, d5, e6, f7, g8, b3, a2, d3, e2, f1.

2º diagrama: el alfil puede ir a g3, f4, e5, d6, c7, b8, g1.

3º diagrama: colorear las casillas b1, c2, d3, c4, d5, e6, f7.

4º diagrama: puede ser la diagonal c1-b2-a3, la diagonal a6-b7-c8, la diagonal f8-g7-h6 o la diagonal f1-g2-h3.

El segundo bloque de ejercicios tiene como núcleo el jaque, aplicado esta vez al alfil. Para añadir un punto de dificultad, lo hemos completado con ambos reyes y alfiles, para que el alumno se exija algo más de atención. Así, en el tercer diagrama, hay dos alfiles, uno de cada color, apuntando al rey negro. Partiendo de esta base, y una vez superadas progresivamente las dificultades, el profesor podrá por su cuenta aumentar el nivel poniendo en danza la otra pieza que ya conocen, la torre.

SOLUCIONES:

Ejercicios sobre el tema (II):

1r diagrama: el rey blanco de d3 está en jaque. Flecha de a6 a d3.

2º diagrama: el rey negro de d5 está en jaque. Flecha de a2 a d5.

3r diagrama: el rey negro de d3 está en jaque. Flecha de g6 a d3.

4º diagrama: el rey blanco de d6 está en jaque. Flecha de g3 a d6.

En la parte de **repaso**, hemos insistido en la notación y el movimiento de la torre. El segundo ejercicio tiene dos soluciones correctas, así que el monitor podrá extraer sus conclusiones. Propondremos que el alumno diga una sola solución, y al final sondearemos cuántos han hecho el recorrido por f7 y cuantos por b1. Con los diagramas tercero y cuarto, a la vez, podemos hacer el mismo ejercicio, puesto que la posición admite dos soluciones.

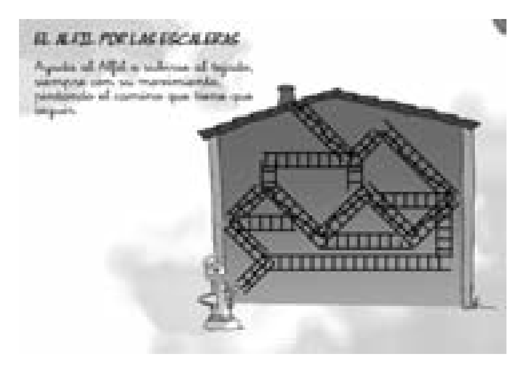
SOLUCIONES:

Ejercicios de repaso:

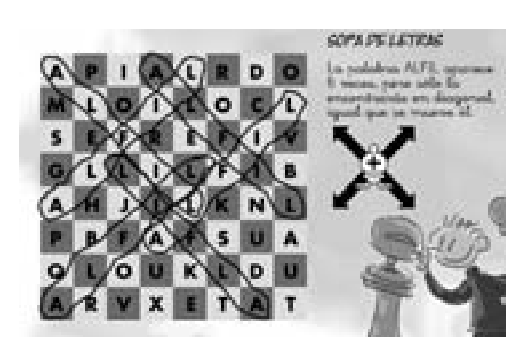
2º diagrama: puede ir por b1 hasta b7 o bien por f7 hasta b7.

3r diagrama: situar la torre en f3 o en d7.

4º diagrama: situar la torre en b2 o e7.

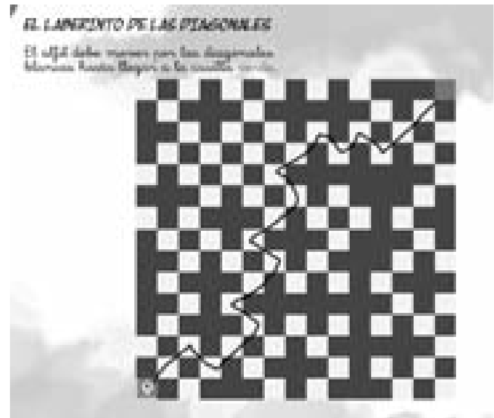


Alfil por las escaleras: Este sencillo y a la vez atractivo ejercicio debe ser muy útil para diferenciar la línea recta y la diagonal. El recorrido que hará el simpático alfil es obligado, así que la dificultad es mínima, pero la gracia del ejercicio está también en el paso de las acciones del tablero de ajedrez trasladadas a la vida real. A la vez, el ejercicio vuelve a poner sobre la mesa el tema de la prohibición / permisividad que tantas veces aparece, en estrecha relación con uno de los objetivos de este libro: inculcar el respeto a unas normas.



Sopa de letras: Aquí la dificultad es bastante mayor, pues se trata de asociar el nombre con las diagonales en un tablero de ajedrez. El alumno deberá hacer un esfuerzo para seguir correctamente las diagonales para completar el nombre de la pieza, desechando las diagonales incorrectas. Además, el nombre de la pieza no siempre aparece en la misma dirección, con lo cual el alumno adquirirá el concepto de una diagonal se puede recorrer en ambos sentidos.

El laberinto de las diagonales: El último juego de la lección presenta un laberinto que pretende trabajar el concepto de diagonal como algo monocolor. La composición de este gran tablero no es análoga al ajedrez, ya que aquí no se alternan blancas y negras, pero nos hemos permitido esta licencia para insistir en la necesidad de seguir un mismo color. El profesor deberá instar al alumno a trabajar con trazos rectos, si cabe con la ayuda de una regla, y borrar cuando sea necesario. No supervisar estos aspectos llevará seguramente a los alumnos a dibujar una línea continua rápida, con curvas, y con mayor posibilidad de error.



Se muestra una posible solución, aunque existen otras.

TEMA 7. LA CAPTURA



Ahora que hemos presentado a tres piezas, ya podemos mostrar uno de los recursos ante el jaque con todas sus variantes: un rey que capture a su pretendido verdugo, o una torre o un alfil que ejerzan esa misión. Los simples diagramas muestran aquí de forma muy clara cuatro ejemplos distintos para explicar lo más básico del concepto.

En el primer diagrama, la posición nos ayudará a que los niños entiendan que el rey es una pieza más, y por tanto tiene un movimiento y captura propios. En adelante veremos cómo este aspecto cuesta más de asimilar en los niños; parece como si el rey fuera sólo un fugitivo constante, sobre todo cuando el adversario pronuncia la palabra mágica "jaque", la mente del alumno le traslada directamente a la idea de peligro y de huida inmediata.

Debemos insistir en ello con varios ejemplos con reyes atacados por piezas que están a su alcance pero indefensas. El contrapunto al primer diagrama lo tenemos en el tercero: una torre ataca a un rey, pero éste no puede capturarla porque está defendida. Volvamos aquí a insistir en la obligatoriedad que nos exige un jaque: puesto que es obligatorio salvar un jaque, si una vez hemos jugado y no está salvado, estamos haciendo algo prohibido. Es como intentar entrar en una puerta cerrada con llave sin tener la llave, o aparcar el coche en un sitio no apto para ello: lo que nos va a pasar, igual que el rey cuando quiera capturar a la torre del diagrama tercero, es que deberemos salir y volver atrás. Pongamos estos y otros ejemplos de la vida cotidiana a los alumnos, lo haremos todo más ameno.

Los ejemplos segundo y cuarto muestran otras dos variantes básicas de las defensas contra el jaque. El segundo plantea una elección, el cuarto una obligación, es decir, una jugada forzada. En el segundo, el blanco dispone de dos tipos de jugadas válidas y legales: la huida con el rey y la captura con la torre, mientras que en el cuarto no es posible mover el rey y por tanto la única vía es capturar el alfil de e4 con la torre de h4.

El monitor podrá ampliar en su tablero mural estos dos tipos de posiciones, en que aparezcan jugadas forzadas y jugadas a elegir. Podemos asociarlo con otros juegos: las cartas, el parchís, el dominó…todos ellos tienen momentos de elección y momentos obligados, y suelen ser claves los momentos de elección, puesto que es cuando hay que razonar en un sentido u otro.

Los **ejercicios** muestran ejemplos parecidos. En el primer diagrama, el alumno tratará de colorear todas las casillas a las que podría ir ese rey. Si el profesor quiere ir un poco más allá, podemos preguntar cuál sería la mejor.

Aunque algún ajedrecista más experto podría apuntar que la posición es igualmente tablas,

en este primer libro pretendemos mostrar posiciones con claridad y pocas piezas. De la misma forma que un tablero con 16 casillas no existe, también podemos imaginar una jugada en un tablero con pocas piezas.

En el segundo, el ejercicio es el mismo, con la salvedad de que ahora sólo se disponen de jugadas de huida. Por lo que refiere a los diagramas tercero y cuarto, hemos subido un poco el listón y ahora los alumnos tienen que mojarse y comprometerse con una jugada válida de entre las muchas que aparecen, en este caso relacionadas con la captura como defensa de un jaque.

SOLUCIONES:

Ejercicios sobre el tema:

1r diagrama: el rey puede ir a c1, d2, e1, e2 o capturar el alfil negro de c2.

2º diagrama: el rey puede ir a h4, h3, h2, f4, f3 y f2.

3r diagrama: la mejor jugada es capturar el alfil negro con el blanco (Axd6).

4º diagrama: la mejor jugada es capturar la torre negra con el alfil blanco (Axg6).

El **repaso**, en esta ocasión, pretende recuperar aspectos anteriores como el movimiento de las piezas, y a la vez repasar la lección actual, con las posibilidades de salvar el jaque, o también la captura.

SOLUCIONES:

Ejercicios de repaso:

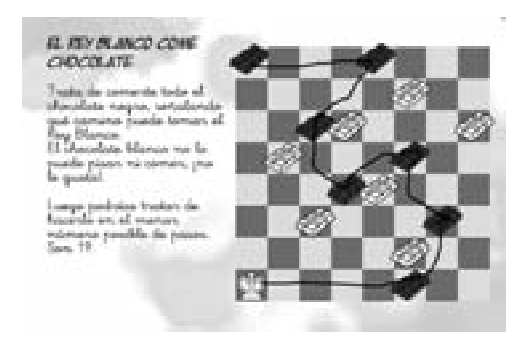
1r diagrama: el alfil puede ir a b3, c2 y d1.

2º diagrama: el alfil puede ir a e1, c1, e3, f4 y g5 capturando a la torre.

3r diagrama: colorear las 8 casillas de la fila 3 y a3, b4, c5, d6, e7 y f8.

4º diagrama: jugar el rey a h6, f6, f7 o g7.

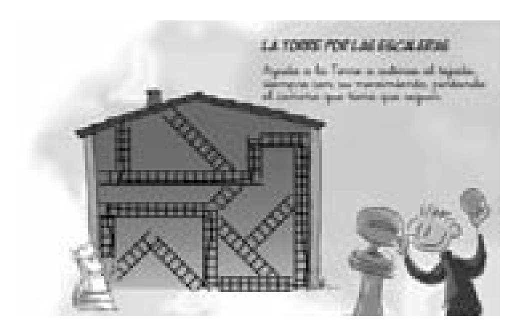
El rey blanco come chocolate: Un ejercicio a buen seguro ameno y atractivo para los niños desde el momento en que aparece el chocolate. El objetivo principal es reforzar el concepto de captura, desde el punto de vista del rey y también desde el concepto de colores opuestos. En segundo lugar, el ejercicio plantea de nuevo una prueba de habilidad e inteligencia, puesto que hay caminos más cortos que otros, y la resolución del ejercicio implica trazar un plan antes de iniciar la acción.



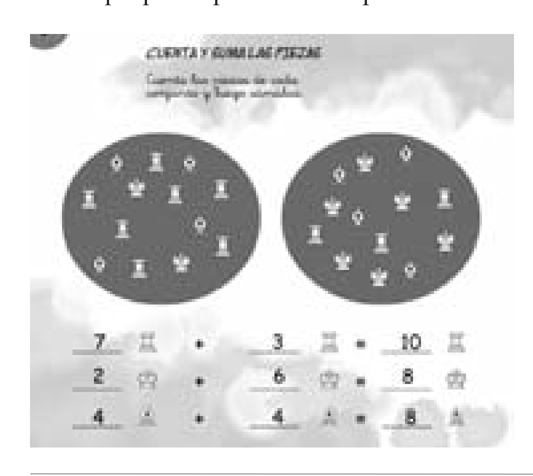
Para su resolución, no es recomendable que los alumnos utilicen flechas o una línea continua, porque podría llegar el punto en que dejaran de respetar las casillas. Lo óptimo en este caso sería colorear las casillas de paso del rey, o bien numerar las casillas conforme el rey las va pisando. Finalmente, esta actividad potencia otra vez el respeto a unas normas establecidas, por lo que refiere a unas restricciones: no se pueden pisar las tabletas blancas.

La Torre por las escaleras: si han resuelto anteriormente el ejercicio del alfil, no tendrán problema en solucionar el de la torre. Sabemos, pues, que el alumno llegará fácilmente a

la solución, y por tanto podemos exigir una mayor calidad en la forma (líneas rectas, o pintar los escalones, por ejemplo).



Cuenta y suma las piezas: El ejercicio de contar y sumar piezas en dos conjuntos distintos exige una mínima concentración y una cierta capacidad de selección. A buen seguro la resolución va a ser rápida, siempre y cuando el alumno haya comprendido bien los pasos; es decir, primero contar cada pieza, escribirla en el espacio y repetir el proceso con cada una. Las confusiones que podría presentar sería el cierto parecido entre el rey y el alfil. El cómputo de cada pieza puede hacerse de dos modos distintos: pieza por pieza o bien teniendo una visión global del conjunto. Pieza por pieza será seguramente el método más empleado, con la ayuda de los dedos o de un lápiz, aunque el alumno que aparte un poco la vista y los cuente con una visión global significará que puede poseer más capacidades.



TEMA 8. LA DAMA



Cuando hablemos de la dama es necesario desde un primer momento señalar que aglutina los movimientos de la torre y del alfil a la vez, sin discriminaciones.

Cuando tratamos el alfil, ya hablamos de los problemas que ocasionaba la diagonal respecto a la horizontal o vertical. Es necesario que el alumno tenga en cuenta por igual los movimientos de la dama, y qué mejor que un diagrama lo más explícito posible para conseguir este propósito.

El diagrama 1 muestra la dama en una posición central. Situada en una de las cuatro casillas del centro (e4, d4, e5, d5), su dominio es de 27 casillas y además esta posición permite ver las 8 direcciones por igual. El profesor podrá dibujar en la pizarra el esquema del movimiento, tal y como se ilustra en la sección “Recuerda”. Podemos buscar analogías con el movimiento de la dama en objetos familiares a los niños: la rosa de los vientos, un aste-

risco… También podemos hacer pequeños ejercicios corporales. En primer lugar, podemos instar a un niño a distribuir sus piernas y brazos en posición de movimiento de la torre, luego a otro en el del alfil, y finalmente juntarlos uno detrás de otro y que aparezca la figura del movimiento de la dama. Los dos diagramas inferiores muestran dos capturas en cada una de estas direcciones, algo que el profesor puede ampliar en su mural con numerosos ejemplos.

En la página 53, se recurre nuevamente al juego de colores (verde, rojo), y nuevamente se destaca su enorme potencial. Los valores numéricos de las piezas se abordarán en el segundo libro, pero no debemos ocultar a los alumnos que se trata de la pieza más fuerte o poderosa. Si el juego del ajedrez fuera un equipo de futbol, la dama sería la principal estrella (podemos citar al futbolista de turno para completar la comparación).

Como complemento a la lección, creemos interesante explicar ya la situación de la dama al inicio de la partida. Cierto es que tendremos una lección especial para ello, pero no está de menos situarla, ya que lo mismo hemos hecho con las demás piezas. La metáfora que podemos utilizar para intentar que los alumnos lo asimilen mejor puede referirse a la caballerosidad: "las damas primero", la dama entra primero y elige su color, luego el rey se queda con el cuadro restante.

Tres tipos de ejercicios sobre diagrama hemos planteado en esa lección. El primer diagrama hace referencia al movimiento de la dama, tal como se expuso en la explicación. Insistimos en que los alumnos deben acostumbrarse a encontrar un método que permita ver con claridad la resolución del ejercicio. En este caso, la mejor opción debe ser colorear las casillas, a poder ser de un color distinto al de las casillas.

El segundo diagrama parece muy sencillo, pero es rico en conceptos y posibilidades. En primer lugar, exige relacionar la dama negra con su casilla de origen (en la parte superior y casilla negra), pero también pide buscar un recorrido. Nuevamente, el alumno dispone de múltiples caminos para solventar el ejercicio en sólo dos jugadas. Si el profesor lo desea, puede otra vez sondear las soluciones para comprobar cual es el camino que los alumnos ven más sencillo. Es muy posible que una de las dos jugadas sea en diagonal, y eso en parte será un buen síntoma. El alumno pretende llegar cuanto antes y también en la distancia más corta, pero ya vimos que en ajedrez eso no siempre se cumple, puesto que a esta dama le resulta igual ir de b5 a d7 y a d8 que ir de b5 a d3 y d8. Son dos jugadas, al fin y al cabo.

El tercer tipo de ejercicios versa sobre la captura de la dama, en sus direcciones recta y horizontal. Aún no es momento para dar a elegir una de las capturas – el cuarto diagrama tiene dos posibles-, pero sin duda el monitor podrá ampliar en su mural este tipo de ejercicios, progresivamente añadiendo piezas, propias y enemigas. Ya sabemos que cuando más piezas, normalmente la dificultad para hallar las soluciones es mayor.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema:

1r diagrama: la dama puede ir a c5, c6, c7, c8, c3, c2, c1, d4, b4, a4, b5, a6, d5, e6, f7, g8, d3, e2, f1, b3, a2.

2º diagrama: la dama tiene muchos recorridos, en cualquier caso la solución debe ser en dos jugadas.

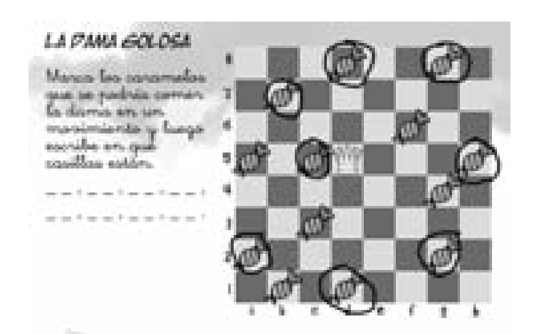
3r diagrama: La dama puede capturar a la torre de g8.

4º diagrama: La dama puede capturar a la torre de e2 y al alfil de a4.

En el bloque de ejercicios de repaso, empezamos con un diagrama sobre las diagonales, para que el alumno refuerce su concepto. Se trata de dibujar –siempre casilla a casilla- las diagonales que salgan de d4. En realidad, el objetivo es dibujar las diagonales que tengan como casilla común d4, aunque de cara a los alumnos, nuestro propósito es que no olviden ninguna de las “patas” de esa cruz que se formará.

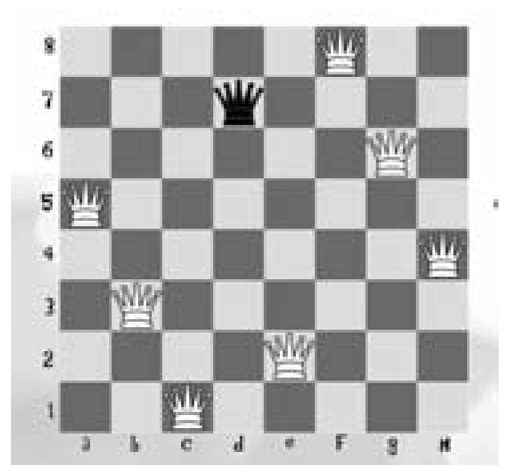
El segundo diagrama vuelve a tener más de una posibilidad, en concreto dos, para llegar en dos movimientos al punto deseado. Será interesante, otra vez, ver cuál es el camino que eligen los alumnos, bien por f7, bien por d1.

Con los diagramas tercero y cuarto, intentamos no olvidar mucho el tema del jaque, y en concreto el cuarto contiene dos soluciones, una de las cuales se podría interpretar como mala, aun no habiendo explicado el tema del valor de las piezas ni de la importancia del material. A buen seguro que la respuesta mayoritaria será, de forma natural, jaquear en f5.



La dama golosa: Este ejercicio, mediante la imagen atractiva de los caramelos, tiene varios objetivos. En primer lugar, pretende reforzar el movimiento de la dama sin utilizar tantas veces el tablero convencional y las piezas. Por otra parte, el ejercicio requiere una solución anotada, de las casillas a donde están los caramelos comestibles, así que el segundo concepto a repasar es la notación. Por último, se le exige al alumno una capacidad de concentración, para visualizar bien las presas que tiene esta dama centralizada.

Una ojeada rápida a este tablero nos puede llevar a confusión por ejemplo con el caramelo de a5: está al alcance de la dama, aunque ya se ha comido el de c5, y aquí la idea es la de señalar lo que se podría comer en una jugada desde su ubicación actual.
Solución: Se puede comer los caramelos de c5, a2, b7, d1, d8, g2, g8, h5.



Las ocho damas: El típico ejercicio que todo profesor de ajedrez debe proponer en un momento u otro de la enseñanza. Es el pasatiempo ideal, junto con el del caballo que recorre todo el tablero. En esta ocasión, se trata de dibujar una sola dama, para completar la combinación mágica de ocho.

El ejercicio puede ofrecer mayor rendimiento sobre un tablero, cuando se trate de colocar más damas, ya que ofrece al alumno mayor facilidad para rectificar. En estos primeros pasos, empezar con una dama nos parece suficiente.

Solución: Colocar una dama en d7,

Ejercicios de repaso:

1r diagrama: colorear las casillas c5, b6, a7, e5, f6, g7, h8, c3, b2, a1, e3, f2, g1.

2º diagrama: puede ir vía d1-h5 o bien f7-h5.

3r diagrama: dos jugadas posibles; Tf3 o Td7.

4º diagrama: dos jugadas posibles; Ab3 o Af5.

***Atención:** conviene señalar que en la primera edición del libro en la página 56. Sección Recuerda, el gráfico que indica el movimiento de la torre y el alfil están equivocados (cambiados).*



TEMA 9. LA DEFENSA



Según muestran nuestros estudios, la defensa menos contemplada ante un jaque es la cobertura, cuando a veces es muy útil e incluso vital. Aquí nos referimos otra vez al acto casi reflejo que lleva a cabo el niño al oír la palabra "jaque": rápidamente su objetivo único es quitar al rey de esa situación. Por tanto, debemos empezar por posiciones que estén muy claras, con pocas piezas o jugadas disponibles, para que el alumno capte mejor la utilidad de la cobertura. En concreto, el primer diagrama de explicación tiene una única solución contra el jaque. En el segundo, hay varias jugadas posibles, pero la mejor es cubrirse de torre.

Hay que insistir en la importancia de valorar las diferentes opciones que se van presentando en el juego del ajedrez, y a elegir la mejor. La toma de decisiones, concepto recurrente en todo el proceso de aprendizaje del ajedrez, es fundamental. En el caso de la defensa mediante la cobertura, a medida que los alumnos

puedan jugar partidas completas veremos sus carencias relacionadas con este concepto. Es muy frecuente hallar situaciones, en las primeras jugadas de la partida, en las que un jaque, normalmente de alfil, es instintivamente respondido con un movimiento de rey, cuando es probable que lo más simple, útil y además favorable sea la cobertura con una pieza o un peón.

Busquemos analogías en la vida real para explicar ese concepto: un rey que trae consigo a un grupo de guardaespaldas dispuestos a cubrirle en situaciones complicadas, o simplemente a una persona que usa un paraguas cuando se inicia la lluvia.

Por estas razones, los **ejercicios** son de nivel elemental, en el sentido en que se trata de buscar la jugada forzada, para que vayan asimilando que no sólo la cobertura puede ser buena, sino que además puede ser única. En este punto del curso, los alumnos ya conocen las tres formas de salvar un jaque, y por ello es un buen momento para aglutinarlas en forma de repaso. En todos los diagramas, se propone salvar un jaque, y la solución es forzada, aunque esto no se menciona. Como complemento, se pregunta qué forma se ha utilizado para salvar el jaque.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema:

1r diagrama: Ah2 (Ya resuelto, a modo de ejemplo).

2º diagrama: Te3.

3r diagrama: Tb2.

4º diagrama: Ag8.

Llegados a este punto, los ejercicios de **repaso** se presentan como ideales para reunir las tres defensas contra el jaque. No tenemos motivo para esperar más. Los tres primeros ejercicios tienen solución única, una de cada tipo de defensa. El cuarto, por su parte, presenta las tres posibilidades y las exigimos al alumno, con el complemento, si el profesor lo estima oportuno, de preguntar qué solución sería mejor.

SOLUCIONES:

Ejercicios de repaso:

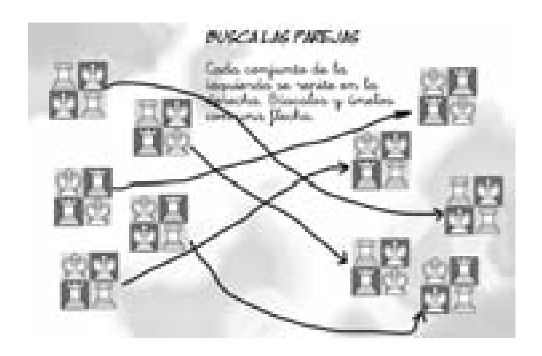
1r diagrama: Rg1. Huir.

2º diagrama: Dxh4. Capturar.

3r diagrama: Aa2. Cubrir.

4º diagrama: Rh2 (mover el rey), Axe1 (capturar), Af1 (cubrir)

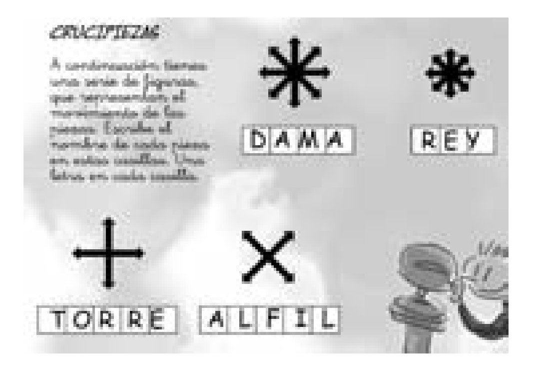
Busca las parejas: Este ejercicio consta de dos columnas con figuras iguales a banda y banda, pero desordenadas, y el alumno deberá relacionarlas con flechas.



No debe presentar dificultad, y las prácticas que se han hecho a alumnos de estas edades tempranas así lo demuestran, pero sin duda va a ser un buen ejercicio para la mente y la concentración. Son figuras algo complejas, que mezclan dos piezas en distintas posiciones, así

que el alumno deberá estar encima del detalle. No es lo mismo relacionar figuras o dibujos distintos entre sí que hacerlo con figuras que contienen las mismas imágenes.

Crucipiezas: Con esta actividad retomamos el motivo lingüístico, a la vez que reforzamos la asimilación conjunta del movimiento de las piezas que hemos presentado hasta el momento. Estos esquemas son muy útiles en los primeros pasos, y es posible que el profesor los haya utilizado en cada fase de la explicación.



Sería una buena idea colgar los movimientos en esta forma esquemática en un mural en algún sitio de la clase, y utilizar este sistema en otros conceptos de ajedrez. A buen seguro confeccionar murales con aprendizajes de la clase de ajedrez va a motivar a los niños y también contribuirá a hacer la clase más amena. En este sentido, el ajedrez se transporta ahora al campo de las manualidades, del que podremos sacar muchas e interesantes actividades.

Debemos procurar que el alumno resuelva el ejercicio sin mirar otras páginas del libro, para que sea capaz de recordar la ortografía correcta de cada pieza. Los errores más frecuentes que podremos encontrar pueden ser no doblar la "r" en la torre, sustituir la "y" de rey por una "i", o tener confusiones con la palabra "alfil", puesto que no la han visto fuera del ámbito ajedrecístico.

Con este ejercicio lograremos también afianzar la palabra dama por encima de reina, para en un futuro salir con terreno ganado en la notación. No hemos de rechazar la palabra reina, pero será saludable acostumbrar a los niños, como ya venimos haciendo, a nombrar esta pieza por su nombre más común.

Ordena las piezas: No es un ejercicio para nada complicado, pero exige lo que a menudo buscamos en este libro, que el alumno se detenga un par de minutos y consiga el punto justo de concentración. El único error en que pueden caer es no prestar suficiente atención a las tres torres de tamaño "mediano", ya que las diferencia entre ellas son muy pequeñas.

El rey seguro: una vez trabajado el concepto de defensa en del rey en sus tres versiones, es un buen momento para practicarlo en forma de juego. En ambos tableros, además, se juega con el concepto de cobertura, ya que la solución correcta en cada uno exige que el rey se sitúe detrás de una pieza propia.



TEMA 10. EL CABALLO



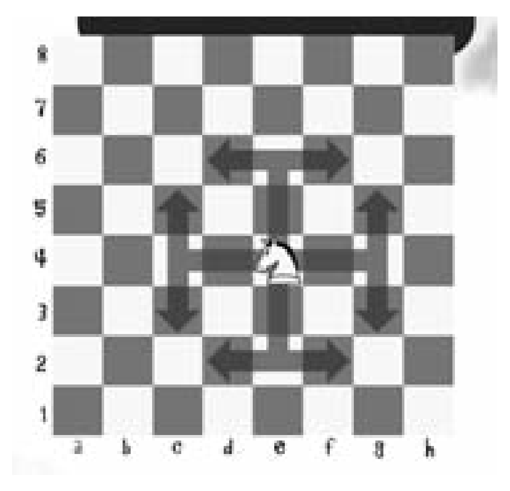
Ésta será sin duda la pieza que deberemos trabajar más, por encima incluso del peón, y la asimilación por parte de todos los alumnos puede culminar incluso más allá del primer curso.

Con piezas como la torre o el alfil, hace falta muy poca práctica y rara vez aparecen a lo largo del curso problemas con la asimilación de sus movimientos, más allá de las discriminaciones a las que nos referíamos (movimiento atrás, larga distancia), fruto de la limitación del pensamiento y no del conocimiento. En el caso del caballo, será necesario trabajar mucho su movimiento en distintas facetas (ejercicios, prácticas sobre el tablero, prácticas con el propio cuerpo).

El primer problema que nos asalta es cómo definir el movimiento del caballo, puesto que de todos es el más abstracto, nada geométrico. Nosotros hemos optado por la L mayúscula, una letra con una forma simple, con una parte que es aproximadamente el doble que la otra. La dificultad añadida en este caso es mostrar cómo esta L, para representar el movimiento del caballo, se pone en todas direcciones, mirando arriba, abajo, de un perfil, del otro.

Trazar la figura esquemática como hemos hecho con las demás piezas también nos va a resultar complicado, puesto que siguiendo con los parámetros anteriores en trazar una simple L estamos obviando nada menos que 7 movimientos posibles.

Un método bastante eficaz es crear una figura, en papel o cartulina, que tenga forma de L. La que utilice el profesor deberá tener una longitud algo inferior a 3x2 casillas del tablero mural en que trabajemos. De esta forma conseguiremos mostrar a los alumnos que esta L del caballo se pone de muchas formas.



Cuando hayamos insistido en esta multi-direccionalidad, habrá que posicionar el caballo en distintos sitios del tablero (centro, banda esquina) y preguntar a qué sitios puede ir desde cada casilla. Progresivamente, también será el momento de introducir la alternancia de blanco a negro que describe su movimiento, algo que sin duda ayudará a no caer en errores como el de moverlo 2x2 y así trazar una jugada propia del alfil.

Es curiosa la definición que dan las Leyes de Ajedrez de la FIDE sobre el movimiento del caballo: “Se puede desplazar a la casilla más próxima que no esté en diagonal ni en línea recta”. Mejor, a estas alturas, no utilizar este concepto, pero tengámoslo en cuenta para un futuro.

Por otra parte, hay algunas definiciones que pueden resultar más confusas, como “una recta y una diagonal”, porque el niño puede acabar haciendo jugadas del tipo b1 hasta a1, utilizando este criterio. Debemos intentar que el alumno asimile el movimiento del caballo como un todo, no como una suma de dos pasos, porque este vicio amenazará con perpetrarse a lo largo de los años, hasta el punto de que podrá verse a un alumno con muchas horas de ajedrez a su espalda contando el movimiento del caballo con los dedos. Un buen ejercicio para este fin sería plantear un recorrido a los niños, en su tablero y llegar a un punto deseado en el número de jugadas que se necesiten, con la condición de que cada salto se debe hacer de golpe, sin pisar una casilla de por medio.

La característica del caballo más fácil de transmitir a los niños es el salto, asociado de forma natural con el animal que representa. A buen seguro será una de las piezas que más simpatía despierte entre los pequeños.

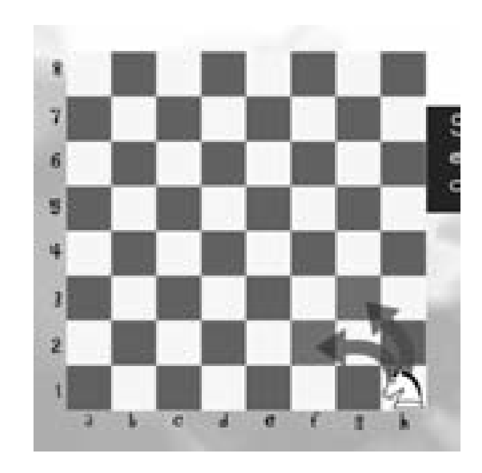
Más complicado va a resultar que asimilen las particularidades del salto asociado con la captura. Puede ser frecuente en los primeros pasos que los alumnos se pregunten si es posible capturar, con el caballo, las piezas que se han ido saltando, como si del juego de las damas se tratara. Hay que insistir en el salto a través de actividades varias, en el tablero mismo.

Como ya podemos trabajar con capturas y blancas y negras, una posibilidad sería poner una posición con varias piezas blancas y negras y que un caballo debiera completar un recorrido de forma que hubiera capturado todas las negras saltando por encima de las blancas.

Hemos tratado de comprimir al máximo las esencias del caballo, en este caso en 8 diagramas (pág. 64-65). El primero hace referencia a la máxima potencialidad de su movimiento, aunque el profesor podrá buscar ayudas para mostrar el tema, sin ir más lejos la L móvil que proponíamos antes.

En el segundo situamos a los caballos en su posición inicial, diagrama que el monitor, a través de la pregunta oral, podrá completar con las piezas negras.

El tercer diagrama muestra la posición, o una de las cuatro posiciones en que el caballo queda más restringido: en la esquina, desde donde sólo puede acceder a dos casillas.



Conforme se va acercando al centro, su dominio aumenta: en g1 domina 3 casillas, en g2 ya son 4, mientras que llega a dominar hasta 8 si se sitúa en el gran centro. Entendemos por gran centro el cuadrado formado por las casillas de c3-c6-f6-f3-c3. En el segundo curso, cuando hablemos del centro y su importancia en la apertura, veremos como precisamente estas casillas que ejercen de vértice del “gran centro” son las casillas “naturales” del caballo,

aquellas en que dicha pieza se encuentra por lo general mejor situado tras su primera jugada. A la vez, desde ahí dominará dos casillas del centro (d4-e4-d5-e5). Sin entrar en tanto detalle, el profesor puede entablar un test rápido de casillas que domina el caballo en estas casillas clave.

El cuarto diagrama nos mostrará nuestro objetivo de inculcar el movimiento del caballo como un paso, puesto que la flecha no define una trayectoria recta dentro del tablero, sino que es una linea que tiene un origen en g1 y un final en h3, donde está su presa. Podemos aquí ampliar la explicación con otros casos de capturas, o con piezas a las que el caballo pueda saltar a la vez que realizar una captura, en la línea del sexto diagrama.

En la página 65, el primer diagrama es una posición simple de jaque, en la dirección que probablemente todos los niños tendrán mejor asimilada entre las ocho posibles: la que va de b1 a c3, o en este caso de e4 a d6. Según nuestros estudios, los movimientos discriminados del caballo en la mente de los niños son los que tienden a horizontales y los que van hacia atrás.

En este caso, puede ser fruto de un aprendizaje incompleto, de utilizar el mecanismo que deben tener en la cabeza: “dos adelante y uno al lado”, asociando el adelante con dos casillas en vertical. A continuación, tratamos el movimiento exclusivo del caballo: el salto. Y para acabar, el penúltimo diagrama pretende exponer un recorrido (con el tiempo podremos trabajar con el ejercicio de las 64 casillas) y el último la limitación del movimiento provocado por las propias piezas.

Los dos primeros diagramas de los ejercicios (pág.66) quieren ser un sencillo refuerzo del movimiento y dominio de casillas, con dos posiciones contrapuestas en que el caballo domina 8 y 4 casillas respectivamente. Mediante ello el profesor podrá valorar un poco nuestra última reflexión sobre la discriminación de opciones de movimiento.

En el tercero, hablamos directamente de amenaza, en un ejercicio que podría ser equivalente a uno de capturas, pero que pretendemos que el alumno no pierda estos conceptos que van a perdurar y a adquirir mayor importancia con el paso del tiempo.

El cuarto y último diagrama de esta primera página de ejercicios presenta un caballo por bando, con la única propuesta de señalar cuál de los dos da jaque. Aquí el único escollo que deberá superar el alumno es la distancia correcta del movimiento del caballo: el blanco respecto del rey negro está una casilla más lejos que el caballo negro respecto al rey blanco, así que en este caso jugamos con la longitud de esa L.

SOLUCIONES (pág. 66):

1r diagrama: f5, e6, c6, b5, b3, c2, e2, f3.

2º diagrama: h4, f4, e3, e1.

3r diagrama: Tb4 y Aa1.

4º diagrama: Rd3.

El segundo bloque empieza con ejercicios (pág.67) que van a ser muy saludables para el desarrollo de algunas de esas cualidades tan apreciables que conlleva el ajedrez. Planificar, calcular un recorrido exige un esfuerzo mucho mayor que hacerlo con una torre o un alfil, por el mero hecho de lo abstracto de su forma.

Para empezar hemos puesto dos casos de llegar a un objetivo deseado (manzana, balón) en sólo dos jugadas. El primero es más sencillo, sin duda, puesto que los dos movimientos son

iguales y en vertical, con una única solución: ir de f3 a e5 y a d7. En el segundo caso, el caballo parecerá como que tenga que maniobrar más para llegar a una casilla tan próxima, aunque siguen siendo dos jugadas: el alumno puede optar por ir vía a8-c7 o bien d5-c7, en ambos casos la solución contiene una jugada de las que llamábamos “discriminadas”, por lo cual pensamos que tiene un grado de dificultad sensiblemente mayor que el anterior.

Finalmente, terminamos la sección de ejercicios del tema con dos diagramas en los que se trata nuevamente el tema de la captura y el jaque aunque con un nivel un poco más exigente que en la página anterior, por la cantidad de piezas y opciones que hay en cada uno.

Los ejercicios de **repaso** están dedicados íntegramente al jaque y las defensas contra ello, algo que nos viene muy bien tras haberlo completado en la lección anterior. Lo interesante de los cuatro casos es que hay varias soluciones en cada diagrama y además hay soluciones al menos de dos de las tres vías. Por tanto el alumno debe escoger una jugada, la que sea mejor según su criterio, sin saber aún nada sobre valor de piezas ni cambios favorables.

Se trata así de unos ejercicios que además de repasar preparan de alguna forma el terreno futuro y se convierten en una especie de evaluación previa ante temas que no hayan tratado.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema:

1r diagrama: e5-d7

2º diagrama: d5-c7 o a8-c7

3r diagrama: Ae5 y Th4

4º diagrama: Rf7

Ejercicios de repaso:

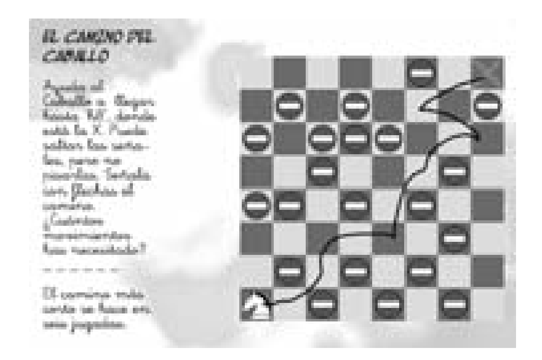
1r diagrama: Ad2, Td2 o Cc3 (cubrir)

2º diagrama: Th3, Ch4 (cubrir) o Rg1 (huir)

3r diagrama: Txc6 (capturar) o Ra7 o Ra5 (huir)

4º diagrama: Ae7, Te7, Td6 (cubrir), Re8, Rg8, Rg7 (huir)

El camino del caballo: Este ejercicio es rico en conceptos que se han aprendido y a la vez bastante sencillo, por lo que no dudamos de que va a ser bien recibido por nuestros alumnos. El caballo situado en una esquina del tablero debe llegar a la esquina opuesta siguiendo su movimiento y con varios requisitos que son los que añaden riqueza a la actividad: tiene que llegar en el menor número de jugadas posible (6 son las mínimas), aunque esto no es lo importante, pero de ello el profesor puede extraer alguna conclusión sobre las habilidades de sus alumnos.



Además, deben respetar unas prohibiciones, como si se tratara de una situación cotidiana en la vía pública. Hemos acercado otra vez el ajedrez a la realidad, porque hubiera sido equivalente situar piezas del mismo color que el del caballo en estas casillas prohibidas, pero a buen seguro los alumnos pondrán más empeño con este formato.

El ejercicio exige también trazar un plan: tendrá más posibilidades de triunfar el que calcule a más de una jugada vista; si el alumno va saltando con el caballo al azar, es posible que tarde muchas más jugadas. No se trata de calcular las 6 jugadas que llevan hasta la meta, nos podríamos dar por satisfechos con que algunos calcularan dos jugadas, por ejemplo, para terminar de llegar a la meta.

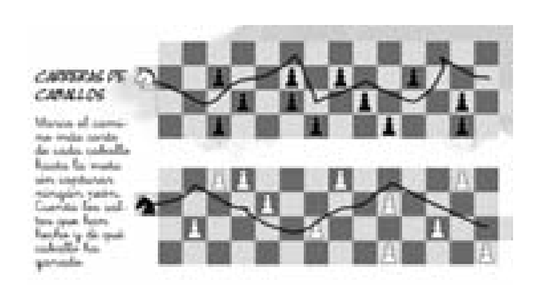
Por último, este camino del caballo se convierte en un ejercicio excelente para reforzar su movimiento, puesto que en sus soluciones correctas hay tipos de movimientos distintos.

Sopa de letras del caballo: Ahora regresamos al área lingüística y ortográfica. La palabra caballo debe ser buscada en este tablero de 64 casillas llenas de letras, empezando por una c. En el capítulo anterior, vimos un ejercicio con las cuatro piezas conocidas hasta entonces, y ahora es buen momento para reforzar la ortografía de la palabra caballo. No obstante, este objetivo es un pretexto para el otro objetivo que es asimilar un poco más el movimiento, de nuevo con exigencias añadidas: ahora no se trata de ir cazando piezas o saltar señales que todas son iguales, sino ir a buscar entre las posibilidades del movimiento del caballo aquella correcta, la que nos lleva a formar la palabra.



El ejercicio requiere pensar y concentrarse. En este caso no hay que trazar ningún plan, puesto que en ningún momento la serie se bifurca entre dos alternativas.

Carreras de caballos: la cuestión es conseguir un número mínimo de saltos en cada caballo, sin pisar ningún peón, hasta llegar al otro extremo del tablero. El objetivo, otra vez, reforzar la habilidad de este movimiento singular.



Une los puntos: Finalmente, como divertimento, el alumno podrá dibujar, siguiendo ordenadamente los puntos, la figura de la pieza objeto de estudio.

TEMA 11. EL JAQUE MATE



He aquí uno de los temas centrales de este libro y seguramente de cualquier primer curso de ajedrez. Hemos optado por la vía directa, sin ningún paso previo o fase en que se tolere la captura del rey. Las fases que hemos utilizado son progresivas, mostrando la definición de jaque mate por partes. De paso, y siguiendo la línea de introducir conceptos o cuando menos imágenes que van a ser muy familiares en el futuro, los ejemplos utilizados en los diagramas son mates básicos. Puesto que van a ser de los más comunes, es bueno que vayan captando las formas de estos mates. Podría haber muchos más ejemplos de jaque mate, pero creemos favorable mostrar tipos de mate reales, en bandas o esquinas.

El primer paso es mostrar una posición tan simple como dos reyes en oposición, uno frente a otro, para ilustrar que el rey negro domina las tres casillas que les separan horizontalmente, y que ahí no puede entrar el rey blanco. Otra vez aparecería el concepto de jugada ilegal, aunque de momento es suficiente con utilizar un vocabulario mucho más básico como "no puede" o "prohibido", expresado gráficamente con los colores verdes y rojos habituales. En esta primera posición el rey blanco tiene dos jugadas posibles, hacia d1 o f1.

En el segundo diagrama la situación es inversa. Ahora es una torre la que da jaque desde h1 –antes no existía jaque- y ello imposibilita el rey ir a las casillas d1 y f1, y también a quedarse en su ubicación, pero dispone de las tres casillas que antes estaban dominadas por el monarca enemigo.

El tercer diagrama, pues, muestra la fusión de los dos diagramas, en una posición de lo más típica del mate con torre y rey. Con estos pasos hemos pretendido también que el alumno vea claramente que el jaque mate es un objetivo trabajado, en el que suele intervenir más de una pieza, y que cada una realiza una función. Es decir, que con jaque sólo no se va a ninguna parte, y con dominar unas cuantas casillas tampoco.

Suele pasar, en los inicios de un pequeño ajedrecista, que en posiciones de mates básicos o finales de partida con una gran ventaja material de un jugador –lo cual sucede en muchas partidas- éste se dedica a perseguir indefinidamente al rey enemigo, sin conseguir el objetivo deseado. Hay que desmitificar un poco el término jaque, que a veces suena muy contundente pero su eficacia es relativa; esto sin duda será un proceso largo y no tenemos porqué empezar ahora, pero todo lo que sea anticipar contenidos en forma de pinceladas va a ser una ganancia de tiempo de cara al futuro.

El cuarto diagrama muestra una posición típica del mate con dos torres, en este caso realizado con dama y torre. Las flechas rojas, en este caso, simbolizan el ataque que cada pieza da:

la dama directamente sobre el rey, y la torre de forma abstracta sobre la segunda fila, en algo que puede denominarse también "dominio de casillas".

La segunda parte de nuestra explicación empieza con dos casos más de mates básicos: el de dos torres y el de los dos alfiles, con el mismo lenguaje de flechas y colores. En el segundo diagrama aparece otra vez el dominio de las casillas del rey, aunque esta vez sólo se ha significado el que ejerce sobre b8, para focalizar la atención del alumno, puesto que es la casilla importante: cierto es que también domina b7, pero esta casilla ya está dominada por uno de los dos alfiles.

El siguiente paso pretende relacionar el jaque mate con otras posibles defensas de un rey ante el jaque, además de mover el rey. En los dos últimos diagramas nos centramos en la captura.

El tercer diagrama muestra una posición que parte del mate de torre y rey, pero con la necesaria presencia de un alfil defendiendo a la torre, puesto que ésta se encuentra a tiro del rey negro. Aparece, por tanto, el concepto de defensa de las piezas.

En el último diagrama, vuelve a ser protagonista un mate básico, en este caso el de la dama y el rey, en el que el rey blanco juega un papel clave, porque es el defensor de la dama.

Este mate, al igual que las posiciones con reyes enfrentados, suele provocar confusiones a los alumnos. En general, entienden bien la idea de que los reyes no pueden acercarse a una casilla el uno del otro. No obstante, ante una posición como esta, en la mente del niño suele haber el siguiente razonamiento: "no le puedo comer la dama porque me comerían el rey…pero como su rey no puede estar al lado del mío, entonces no me puede comer". Tendremos que trabajar con más posiciones con participación de ambos reyes para ir afinando estas dudas.

Los **ejercicios** del tema son íntegramente diagramas sencillos de mate en una jugada, algo que a partir de este momento deberemos ir trabajando con asiduidad.

La primera posición es la más sencilla de todas, puesto que el único jaque que hay es mate, y además es con una torre y en sentido vertical ascendente. Como ya comentamos al hablar de la torre, es la dirección más fácilmente asimilable en la mente del joven ajedrecista.

El segundo y tercer diagrama son posiciones de mates básicos que han aparecido en el tema. A priori, son posiciones que pueden presentar una complicación añadida: hay varios jaques posibles, y de ellos hay que hacer un trabajo de selección. Sobre todo en el diagrama del mate con dama, puesto que la posición que los alumnos han visto en los ejemplos es algo distinta, porque entonces el rey defendía a la dama verticalmente. Seguramente entre los fallos más frecuentes estará situar la dama en f2, por asociación con los ejemplos, o también dar el jaque por la primera fila.

La última posición es bastante más arbitraria y raramente podría aparecer en una partida, aunque lo interesante es que el alumno tenga suficiente criterio como para elegir entre una jugada muy evidente y la otra muy mala, de los dos jaques posibles que hay.

SOLUCIONES

Ejercicios del tema:

1r diagrama: Te8.

2º diagrama: Tg8.

3r diagrama: Dg2.

4º diagrama: Ad4.

Los ejercicios de **repaso** tratan en dos diagramas el movimiento del caballo con todas sus particularidades: movimiento normal, captura, piezas propias, y además lo hace en una posición central donde la potencialidad de movimiento son 8 casillas. La segunda parte de este repaso nos remite un poco más atrás, pero no por ello deja de tener vigencia, y pretende reforzar la notación y localización de las casillas, en relación con todas las piezas que se conocen.

SOLUCIONES

Ejercicios de repaso:

1r diagrama: El caballo puede ir a g1, h2, h4, g5, d4, e1.

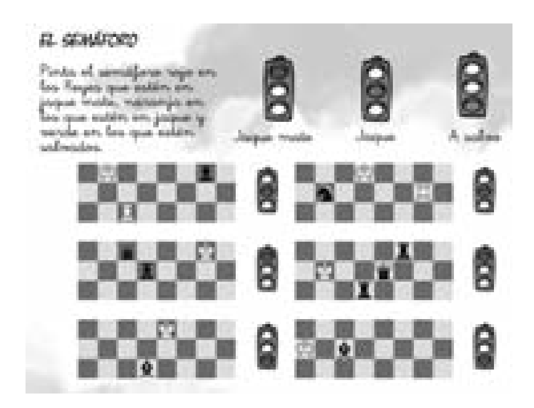
2º diagrama: El caballo puede ir a e6, d5, d3, e2, g6, h5, g2.

3r diagrama: R=d3,C=b5,A=e5,T=g2, D=f4.

El semáforo: Este es un ejercicio que combina elementos de educación vial con los contenidos que se están trabajando últimamente. En concreto es una actividad que pretende asociar el lenguaje de colores que venimos utilizando en el libro con su significado en la realidad, aplicado a los semáforos.

Nuestro propósito es mostrar que en el ajedrez, como en la vida de cada día, hay cosas permitidas o prohibidas, peligros, situaciones que no nos permiten avanzar… Asociamos el rojo al jaque mate, como algo que nos detiene y no nos permite seguir con la partida. El naranja con el jaque, que entraña peligro y hay que tomar una serie de precauciones. Y el verde con una situación sin peligro en el que podemos continuar.

En esta ocasión, nos hemos desmarcado de la realidad del tablero, porque hemos puesto trocitos de dos o tres filas, aunque pretendemos focalizar la atención en las casillas donde tiene lugar el mate o la posición que corresponda, utilizando posiciones de mates básicos. Además, hay varios conceptos que vuelven a aparecer: ataque, captura, dominio de las casillas…



Sigue las series: este ejercicio es bastante sencillo y entre los elementos relacionados con el ajedrez sólo utiliza las figuras de las piezas, si bien el ejercicio exige una cierta concentración para resolverlo y una capacidad para captar la lógica de un orden. Las pequeñas dificultades que puede presentar el ejercicio son la alternancia de colores o de figuras. Sin embargo, el alumno puede tomar las cuatro figuras del ejemplo como un todo y sencillamente repetirlas en las cuatro casillas en blanco.

TEMA 12. EL PEÓN



Finalmente, entra en danza la última pieza que nos faltaba, la que en otras programaciones aparecerá en primer lugar: el peón. Si bien lo hemos mostrado como actor secundario en algunas de las posiciones, no hemos mencionado nada de su valor.

Ya dijimos anteriormente que nuestro interés era el de mostrar primero aquellas piezas que nos ayudaran a comprender nociones elementales como el jaque o el jaque mate: rey, torre, alfil… cierto es que el peón puede llevar a cabo estas acciones, pero son casos más raros. Además, el peón tiene un movimiento con ciertas particularidades y muy condicionado a su situación y a la de las piezas que le rodean, puesto que mueve de una forma distinta a cómo captura, y en algunas ocasiones tiene movimientos especiales.

En esta lección omitiremos la coronación y la captura al paso y nos limitaremos a su movimiento.

En cada uno de los cuatro primeros diagramas hemos tratado de sintetizar los cuatro casos básicos que el alumno deberá aprender: movimiento sin condicionantes, bloqueo, captura y movimiento desde su casilla inicial.

En el primer diagrama tratamos de mostrar la sencillez de este movimiento con flechas, una tras otra, que simbolizan el avance de una casilla, y a la vez subraya el hecho de que el avance es unidireccional. Podemos ampliar esta información con preguntas sobre posiciones del mural, por ejemplo preguntar cuántas casillas deberá emplear un peón para llegar a una determinada casilla.

Por su parte el segundo plantea el bloqueo del peón cuando se encuentra una pieza enemiga, en este caso un peón. Sin duda, el monitor también podrá reforzar estos aspectos con otros ejemplos, sobre todo para mostrar que el bloqueo se produce con todo tipo de piezas y con ambos colores.

El tercer diagrama muestra una captura de un peón blanco a un peón negro, en diagonal, en una forma muy sencilla, sin más piezas a su alrededor. Nuestro trabajo será ampliar estos contenidos mostrando posiciones en las que un peón blanco tenga varias posibilidades, de mover o capturar, y también que entremezcle piezas de su mismo color, para combinar la idea de bloqueo y captura.

Finalmente, el último diagrama enseña una de las particularidades del peón: la posibilidad de avanzar dos casillas. Hay que insistir en la idea de posibilidad, aunque sea un concepto abstracto aún para los alumnos, puesto que sino pueden caer en el vicio de avanzar siempre dos.

Otro fallo muy común en los inicios, y esto se verá cuando se empiecen a jugar partidas, es pensar que este movimiento sólo es posible en

la primera jugada de la partida, y que a partir de entonces cada peón está condenado a mover de uno en uno.

Finalmente, hay un error, casi una “leyenda urbana”, que debemos tener en mente para corregirlo: desde un ajedrez muy amateur, hay la creencia que en la primera jugada se pueden mover dos peones a la vez avanzando dos casillas. Esto proviene de una norma antigua, pero sobre todo es una interpretación errónea del reglamento ”en la primera jugada, los peones se pueden mover dos”…si se cambia el orden de la frase, podría salir: “en la primera jugada se pueden mover dos peones”.

En los **ejercicios** hemos tratado de aunar estos cuatro conceptos básicos en cada uno de los cuatro diagramas, y no hay mejor forma de hacerlo que señalar con una flecha todas las jugadas posibles. En los diagramas, intervienen pues las capturas, bloqueos y peones en segunda fila. En este punto, es bastante saludable, aunque sin abusar de ello, proponer partidas exclusivamente de peones entre los alumnos. El objetivo de la partida sería llegar con un peón a la última fila, la fila 8 en el caso de las blancas y la fila 1 para las negras. El jugador que lo consiguiese primero ganaría la partida.

Las partidas con peones y con alguna pieza añadida pueden resultar también un buen complemento para reforzar el aprendizaje del movimiento de algunas piezas. Así pues podemos jugar partidas con caballos y peones, sin reyes, cuyo objetivo sería comerse todos los peones de los adversarios o también llegar al final con algún peón.

A lo largo de este curso, pero también de los siguientes, el monitor puede intercalar estas partidas con piezas limitadas sobre todo cuando detecte que el alumno no las emplea lo suficiente. Por ejemplo, una partida, ya con reyes, de torres y peones servirá para saber emplear mejor estas piezas y darles una salida, y a la vez para practicar el enroque y las jugadas de peones.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema:

1r diagrama: a5, c5 y f4

2º diagrama: cxb4, c4, exf5, h5.

3r diagrama: a5, axb5, e4, f3, f4, h3, h4.

4º diagrama: g6, gxf6, h7.

De nuevo dedicamos el **repaso** a dar más posiciones de jaque mate en una jugada, en la misma línea del anterior capítulo: tres posiciones de mates básicos y una posición aleatoria del mate de la coz, una forma de mate que van a estudiar en un futuro cuya pieza ejecutora es el caballo, cuando el rey se encuentra encerrado por sus propias piezas en una esquina del tablero. En esta ocasión, juegan las negras, algo que normalmente puede dificultar la resolución del ejercicio porque normalmente el rey blanco se encontrará en las primeras filas del tablero y el alumno deberá tener la visión de un hipotético oponente. En este caso las posiciones tienen los reyes en distintas zonas del tablero, pero de vez en cuando resultará positivo trabajar posiciones con las negras, situando éstas en la parte superior de los diagramas, porque así van ejercitar la empatía, es decir, intentar descubrir las jugadas que puede realizar el oponente.

En el cuarto diagrama, el negro tiene dos vías correctas para ejecutar el mate, por lo que en la clase el monitor podrá preguntar por las dos, y de paso sondear un poco a los alumnos para ver qué solución han empleado.

SOLUCIONES

Ejercicios de repaso - I (pág.80)**:**

1r diagrama: Dh1.

2º diagrama: Ae5.

3r diagrama: Cf2.

4º diagrama: Da8 o Db4.

En esta lección tenemos un segundo bloque de repaso. Puesto que ya tenemos bastante avanzado el primer curso, debemos dedicarnos cada vez más a reforzar los contenidos, que van creciendo.

Nuevamente, tratamos el movimiento del caballo, en concreto la captura, en los dos primeros diagramas, en unas posiciones algo más complejas que las que se hayan podido encontrar en los temas anteriores, con bastantes piezas en el tablero y varias posibilidades de capturas en distintas direcciones. A la vez, hay piezas al alcance del caballo que son del mismo color y pueden producir alguna confusión en el alumno, al igual que el color del propio caballo: deberán estar atentos que en el primer diagrama es un caballo blanco que captura piezas negras y en el segundo sucede al revés.

Los dos últimos diagramas plantean capturas con la dama, utilizando bastantes movimientos en diagonal, y también una posición con cada color. A estas alturas del curso, el profesor puede buscar un complemento al ejercicio y preguntar cuál de las capturas realizadas sería buena de inmediato. De esta forma sondeamos el alumno antes de entrar en el tema del valor de las piezas – que se hace en el segundo curso-.

SOLUCIONES

Ejercicios de repaso -II (pág.81)**:**

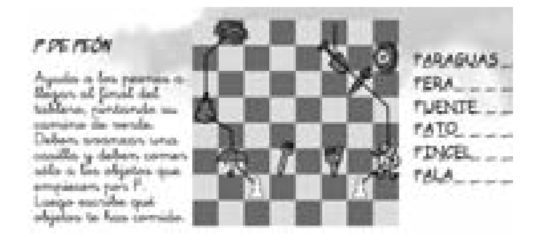
1r diagrama: El caballo puede capturar al alfil de e6 y a la torre de d3.

2º diagrama: El caballo puede capturar a la dama de d8 y a la torre de e5.

3r diagrama: La dama puede capturar a la torre de a4, al alfil de g7 o al peón de f2.

4º diagrama: La dama puede capturar al caballo de f2, a la torre de a7 y al peón de d6. Puede capturar también el peón de g7 pero sería un error porque está defendido.

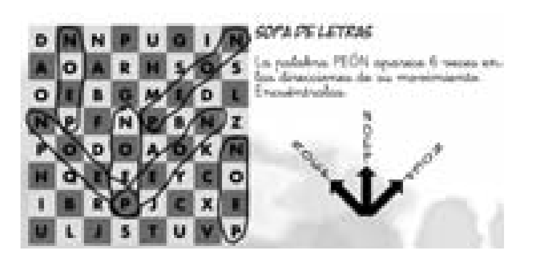
P de peón: Otro atractivo ejercicio para el alumno, en el que aparecen en el tablero del ajedrez imágenes de la realidad, algunas de ellas que les resultarán familiares.



El objetivo del ejercicio es doble: por una parte, reforzar el movimiento y captura del peón, y por otra ofrecer una relación con el lenguaje, puesto que el criterio para realiza una captura u otra se rige por la inicial de la pieza, igual que la de peón. Posteriormente, el alumno deberá escribir los objetos que haya capturado con los peones.

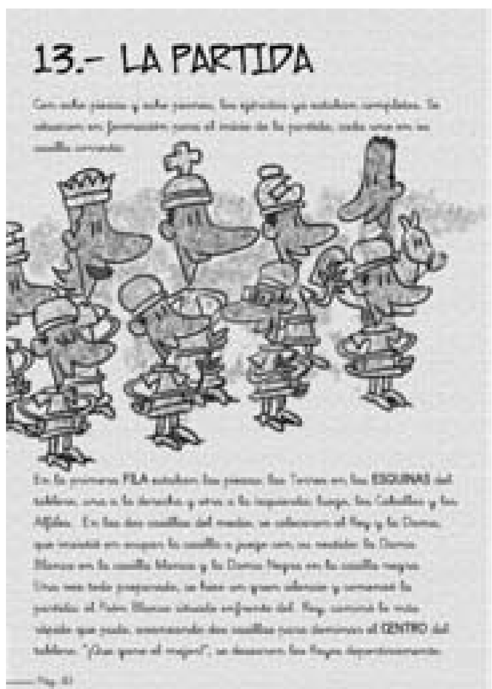
A buen seguro que no va a reportar mucha dificultad, porque se trata de objetos sencillos y palabras cortas. Sobre el tablero, deberemos instar al alumno a que marque los pasos de cada peón casilla por casilla, con flechas.

Sopa de letras: nuevamente combinamos a sopa de letras con el movimiento de una pieza, y al igual que el ejercicio anterior, el objetivo será ajedrecístico y lingüístico.



La dificultad tampoco es muy alta, porque siempre la palabra a buscar es "peón". El procedimiento que debe seguir el alumno para resolver el ejercicio debe ser buscar las salidas que tiene cada "P", aunque esto no lo anunciaremos previamente, y serán ellos los que deduzcan esta estrategia.

TEMA 13. LA PARTIDA.



Este tema viene a ser una recopilación de varios aspectos trabajados en los anteriores temas. Cada vez que aparecía una nueva pieza, hemos mostrado su posición inicial en el tablero, y progresivamente su situación respecto a las otras piezas. Además, en el tema del tablero ya mencionamos aspectos como la correcta colocación del tablero.

En esta ocasión, no hay mejor diagrama para explicarlo que un tablero con todas sus piezas dispuestas para empezar la partida. Hemos optado por reducir la explicación a un solo diagrama, porque concentra todo lo que queremos explicar, y esta vez lo hemos complementado con cinco reglas de oro, algunas que no tienen relación directa con la colocación de las piezas, pero que son objetivos de este primer curso: recordar que el propósito del jugador es dar jaque mate o que las blancas mueven primero.

Los errores más frecuentes de los alumnos en edades tempranas van en relación a la colocación de las piezas o del tablero. El concepto derecha/izquierda es algo difícil de asimilar o automatizar, y a menudo será bueno contar con ayuda. Por ejemplo, la mayoría de los tableros de plástico ofrecen información de la orientación correcta del tablero, con las palabras "blancas/negras" o simplemente con cuadraditos pequeños.

En el **ejercicio** a realizar se trata de buscar cuáles son los errores en la colocación de las piezas o del tablero. Sólo el segundo diagrama está dispuesto correctamente para empezar la partida. En el primero, hay un alfil en g2, en lugar de un peón. Es obvio que este error sería un tanto extraño, puesto que no suele haber 3 alfiles en un mismo juego, pero con frecuencia encontramos un alfil en el lugar de un peón y el peón en la casilla del alfil, por la cierta similitud entre estas dos piezas.

El tercer diagrama tiene el rey y dama negros intercambiados, y no sería raro que los alumnos no se percataran de ello. Y finalmente el último diagrama tiene un error referido a la colocación del tablero, puesto que la casilla blanca está a la izquierda.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema:

1r diagrama: Está mal. En g2 debe ir un peón en lugar de un alfil.

2º diagrama: Está bien.

3r diagrama: Está mal. La dama y el rey negros están intercambiados.

4º diagrama: Está mal. La casilla de la derecha debe ser blanca.

La sección de **repaso** de esta lección tiene ejercicios bastante elaborados. Se trata de buscar, con blancas, la mejor jugada en una posición determinada. Aquí nos ponemos ya en el nivel de una partida, con posiciones legales y con elementos que se han tratado a lo largo del presente curso: capturas, reyes en jaque, posibilidad de un jaque mate.

De esta forma incitamos al alumno a crearse una escala de preferencias en sus jugadas, para que aprenda a valorar por encima de todo un jaque mate o la necesidad de hacer una jugada ante un jaque, y luego entre posibles capturas elegir la que crea más valiosa.

En el primer diagrama, debe elegir entre la captura del caballo o movimientos neutros del peón o rey.

En el segundo, el rey blanco se encuentra en jaque, y la elección se presenta entre capturar la dama y mover el rey.

En el tercero, el blanco tiene muchos movimientos posibles y una captura, que es la de la dama, mientras que en el último tiene la posibilidad de dar jaque mate, y entre las demás hay una captura de peón.

Ejercicios de repaso:

1r diagrama: La mejor jugada es exf5.

2º diagrama: La mejor jugada es gxf6.

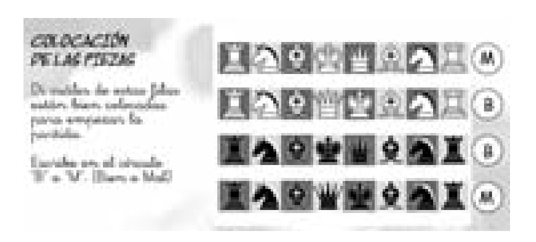
3r diagrama: La mejor jugada es Txe8.

4º diagrama: La mejor jugada es Tf8++ (jaque mate).

Colocación de las piezas: esta actividad pretende reforzar la colocación inicial de las piezas de la primera fila, con ejemplos de las blancas y las negras. En concreto, se trabaja la

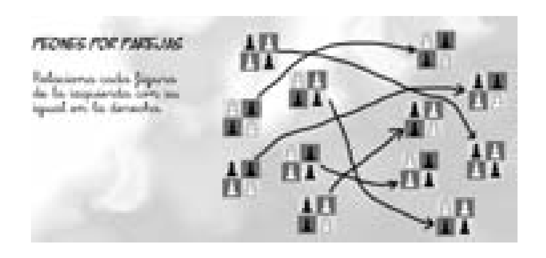
colocación de la dama y el rey desde ambas perspectivas: hay dos correctas y dos incorrectas. Sin duda es el fallo que aparece con mayor frecuencia a la hora de colocar las piezas para empezar la partida.

Si en nuestra clase utilizamos tableros algebraicos, la tarea va a ser más fácil, porque además de la identificación dama-color, pueden tener una referencia en la D. Además de ser la letra que identifica la columna, también es la inicial de la dama. Pero dejemos claro que sólo se trata de una ayuda casual…no vaya a ser que nos pongan el caballo en c1!



La experimentación de este ejercicio ha conllevado mayores problemas de los esperados; muchas veces los alumnos caían en el error cuando intentaban responder con rapidez, puesto que el ejercicio requiere algo de concentración: a simple vista, son cuatro figuras casi idénticas, porque sólo hemos cambiado las piezas centrales de ubicación.

Peones por parejas: Este ejercicio pretende reforzar la atención del alumno en lo que refiere a la visualización de detalles, en la línea del ejercicio anterior. Se trata de asociar las cinco figuras de la izquierda con su igual en la derecha, y en este caso son figuras del mismo tamaño (cuadrículas de 2x2), con peones blancos y negros entremezclados. En sí misma, la acción de emparejar cinco figuras con otras cinco sería una tarea muy sencilla para niños de esta edad. En el caso que nos ocupa, la dificultad está en observar que cada figura tiene un cierto detalle, porque se compone de cuatro peones con colores combinados, así que la principal virtud de este ejercicio es la concentración. En este tipo de actividades, el alumno deberá a empezar a cuidar el trazo de las flechas para que sus respuestas sean claras.



La balanza: A estas alturas del curso, una resta no tiene por qué entrañar mucha dificultad, así que no vendrá de más este ejercicio, que también se puede plantear como una suma de las piezas blancas y negras. Por cierto en el enunciado se menciona alfiles, pero en el dibujo aparecen peones. El monitor tiene que advertir esto antes de anunciar el ejercicio.



El camino hacia la casa: Este ejercicio exige una concentración notable, porque el alumno todavía no sabe la ubicación concreta de las casillas sin ayuda, y sólo se puede guiar por pistas o bien contando al detalle.

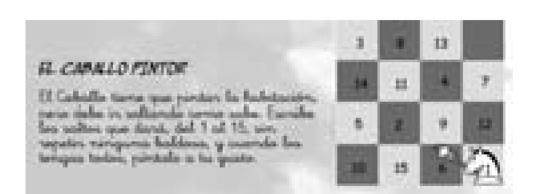


Procuremos que se realice despacio, y a ser posible, una corrección en la pizarra o en la pantalla sería de utilidad.

Solución: a2-b3-c3-d2-e2-f3-g4-f5-e6-f7-g7-casa

El caballo pintor: Se trata de la reducción del famoso ejercicio de las 64 casillas. En este caso, completar el tablero de 16 es imposible, por lo que, contando como 1 la ubicación del caballo, será posible, tal y como pide el ejercicio, llegar hasta 15, aunque lograr ese máximo no es nada sencillo.

He aquí una solución:



TEMA 14. LAS TABLAS



El tema del ahogado merece un capítulo aparte, puesto que a este nivel, su capacidad de comprensión es aún limitada y es muy probable que no distingan bien las diferencias con el jaque mate, ni que comprendan que esta situación genera un empate. Sin duda el ahogado es de los conceptos que más entenderán con la práctica, y que va a estar muy relacionado con el aprendizaje de los mates básicos. En ellos los alumnos caerán en el ahogado en sus primeros pasos.

El capítulo, sin embargo, se titula “las tablas”, ya que en esta fase del aprendizaje es un concepto nuevo y fundamental. Podemos decir a los alumnos que hay otras maneras de llegar a las tablas. En resumen, el ahogado lleva a las tablas, pero no todas las tablas son por ahogado.

Partiendo de esta dificultad hemos seleccionado sólo dos posiciones de tablas por ahogado, en casos muy claros en que no

intervengan piezas bloqueadas ni clavadas, y con el rey en una esquina. Según el monitor vea cuál es la tolerancia del alumno ante este tema, puede poner distintas posiciones en el mural con algo más de dificultad, pero en este punto de nuestro curso el objetivo primordial es que sepan de la existencia de esta posición, por un lado, y que la partida concluye (y concluye en tablas), por otro.

Las dos posiciones pueden darse con relativa frecuencia en partidas entre niños, cuando aún no tengan bien aprendida la técnica de los mates básicos. En este caso, el color rojo simboliza casillas atacadas, mientras que el verde simboliza casilla no atacada, en este caso la del rey blanco, para advertir de que no está en jaque.

Los ejercicios sobre el ahogado tienen una dificultad bastante baja. Los únicos detalles que pueden confundir al alumno son algunas piezas que hay en el tablero que están bloqueadas. No obstante, el ejercicio tiene dos partes, la primera de las cuales se trata de proponer una jugada, y la segunda en señalar si el rey en cuestión (blanco) se encuentra ahogado.

Por esta vía, inducimos al alumno a descubrir el ahogado por la vía de las jugadas posibles (o legales), no tanto por la posición del rey. En la cabeza del pequeño ajedrecista, hay la asociación de rey ahogado con el hecho de que el rey esté acorralado o no pueda mover, y muchas veces no se percatan de las demás posibilidades que pueda haber.

Esto sucede, por ejemplo en el cuarto diagrama, en el que las blancas estarían ahogadas si sólo atendiéramos a la posición de su rey. Hemos situado otra pieza en otro extremo del tablero (la dama blanca) para intentar que el alumno, como en muchos otros ejercicios, aprenda a tener una visión global del tablero.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema:

1r diagrama: El rey blanco está ahogado.

2º diagrama: El rey blanco puede ir a a2.

3r diagrama: El rey blanco está ahogado.

4º diagrama: El rey blanco no está ahogado: puede jugar la dama de e8.

El primer diagrama de repaso engloba los temas de la notación y de la captura: hay que localizar y escribir las casillas donde están situadas unas determinadas piezas, y luego señalar las posibles capturas de las piezas negras.

El segundo bloque de ejercicios repasa las defensas contra el jaque, desde un punto de vista de la selección. En el primer caso, las blancas tienen la posibilidad de mover el rey o bien capturar la torre con su alfil de f7, siendo ésta la mejor opción. Como hemos hecho anteriormente, planteamos un diagrama en el que el alumno debe prestar mucha atención a todo el tablero, con la dificultad de que este movimiento del alfil es de los más discriminados en la mente del niño.

En el segundo caso, planteamos el concepto de jugada única para salvar un jaque. En este caso es una jugada única a nivel reglamentario. Más adelante, en nuestros cursos, veremos ejemplos de jugadas únicas para no quedar en desventaja o en situación perdida.

SOLUCIONES

Ejercicios de repaso:

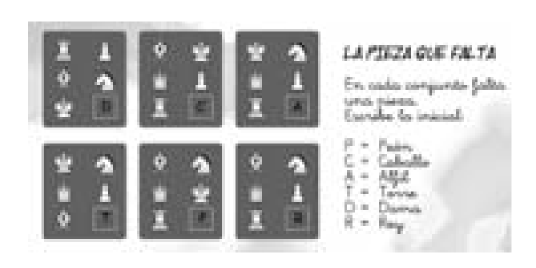
1r diagrama: El rey blanco está en g1, la dama negra en d7. Las negras pueden capturar

el alfil de g5, el caballo de f3, el peón de h3, el peón de b4, el peón de e4 y el peón de f2.

2º diagrama: El rey blanco puede ir a e3,e1,f1,g1, o el alfil de f7 puede capturar la torre enemiga, lo que es preferible.

3r diagrama: Df1, única jugada.

La pieza que falta: Este ejercicio pretende reforzar la atención y la memoria del alumno, más que inculcar nuevos conocimientos. En cada uno de los 6 conjuntos, falta una pieza distinta, y deberán deducirla por eliminación, un proceso que en ajedrez se emplea con relativa frecuencia. Para ello, deberán siempre tener en mente cuáles son las 6 piezas del juego, aunque los más prácticos echarán un vistazo a los conjuntos contiguos para, a través de la observación, salir de dudas. En un segundo orden de objetivos, la actividad servirá para reforzar el conocimiento de las figuras en dos dimensiones y la habilidad para dibujarlas.

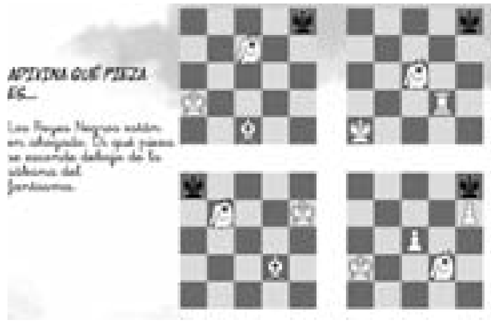


Reyes en jaque, ahogado o en mate?: De nuevo asociamos el lenguaje visual de los semáforos y los colores. Esta vez la asociación tiene significados distintos. El verde es para el rey ahogado, porque entendemos que en situaciones de apuro un ahogado es una salvación: debemos empezar a trasmitir esta idea a los alumnos, que sin duda desde un principio ahogado suena a derrota. El amarillo esta vez es para el jaque, como símbolo de peligro o situación en que hay que estar alerta, y finalmente el rojo es para el jaque mate. Los alumnos pueden encontrar ciertas dificultades para asociar varias ideas a la vez. El objetivo último de ésta y otras actividades es la de distinguir el ahogado de otras citaciones y darle un carácter propio.



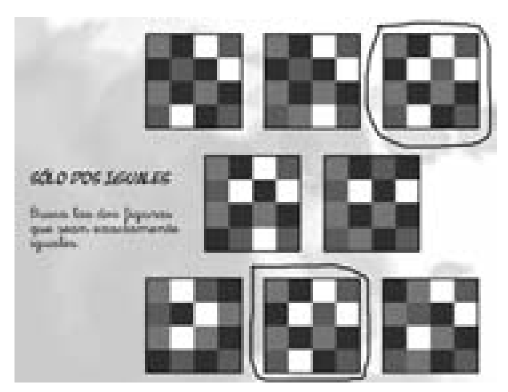
Solución:
1 - Rojo
2 - Amarillo
3 - Verde
4 - Verde

Adivina qué piezas es: Esta actividad propone un interesante ejercicio de lógica. Se trata de una ecuación simple, en la cual hay que descubrir una pieza (el fantasma) para que la posición sea ahogado. Para que el ejercicio tenga una solución exacta, hemos buscado posiciones con una única respuesta posible.



Solución:
1 - Dama
2 - Caballo
3 - Torre
4 - Caballo

Sólo dos iguales: combinando cuatro colores en una cuadrícula de 16 cuadrados, la dificultad no es muy elevada, pero nuevamente intentamos, al menos, que en cada lección el alumno tenga una actividad que le exija unos minutos de concentración.



Son iguales la tercera figura de la primera fila, y la segunda figura de la tercera fila.

TEMA 15. LA CORONACIÓN



Para explicar la esencia de la promoción, nos ha bastado con dos diagramas: uno para definir la acción mostrando un peón en la penúltima fila y otro para ilustrar la pieza ya coronada.

La cuestión de la promoción, como otros temas, necesita más de práctica que de teoría. Por experiencia, sabemos que en las partidas de niños principiantes hay mucha más promoción que con jugadores expertos, por eso el monitor deberá estar atento a las partidas de sus alumnos cuando se acerquen las posibilidades de promoción. Hay varios errores que el alumno repite con frecuencia en sus primeros pasos relacionados con la promoción:

- No entender la promoción como una jugada, sino como media jugada o parte de una jugada. Es decir, al promocionar, piensan que aún están en su turno y creen tener una jugada con la dama o la pieza en cuestión.
- La pieza resultante de la promoción es colocada en su casilla de origen; por ejemplo, un

peón blanco llega a b8, entonces desaparece y aparece una dama en d1.
- Creen que la pieza en que acaba de transformarse es inmune durante la próxima jugada.

Estos temas se irán puliendo con la práctica, tanto en el tablero como en ejercicios escritos. Por el momento nos interesa reseñar dos conceptos básicos: la promoción tiene lugar cuando el peón llega a la última fila y que las piezas a elegir son cualquiera menos el rey.

El profesor podrá mostrar varios ejemplos en el mural, y alguno de ellos debería ser de las negras, para que tengan claro que la última fila para las blancas es la fila 8, mientras que para las negras es la fila 1.

Como actividades complementarias de este tema, hay las partidas de peones, con o sin rey, que ya instábamos a utilizar en la práctica del movimiento del peón, con el objetivo bien de llegar un peón al final (en caso de que juguemos sin reyes) o bien de hacer jaque mate (si participan los reyes y, por tanto, con posibilidad de promocionar).

En la página 96, hemos optado casi por una escena a “cámara lenta” para intentar alejar las dudas. Los detalles principales que rodean la jugada se explican en los textos, que en esta lección son más extensos de lo normal.

La segunda parte de explicación es un apéndice que hemos creído necesario. Al explicar el jaque, el jaque mate, el enroque (más adelante), las tablas, los propios movimientos de las piezas… estamos explicando la reglamentación básica del juego.

Cierto que algunos casos de tablas se dejan para el segundo libro, pero por lo que refiere a movimientos, por el momento estábamos obviando uno: la captura al paso del peón. Por este motivo, la página 97 está dedicada a este movimiento singular, que por ser del peón hemos creído conveniente situar en esta lección. Es probable que sea complicado de asimilar para alumnos en un aprendizaje aún temprano, pero es preferible no ocultarlo durante mucho tiempo, por que al fin y al cabo forma parte del movimiento de las piezas.

Los ejercicios sobre el tema son 4 diagramas en los que hay que elegir una jugada para el blanco, aunque de todas las jugadas hay una invitación clara a coronar. Son posiciones poco realistas, pero en esta ocasión interesa poner situaciones en las que la elección sea lo más sencilla posible.

En los tres primeros casos, hay la posibilidad de dar jaque mate en caso de que la elección sea correcta. En los dos primeros diagramas, el margen es algo más amplio: en el primero se puede elegir dama o torre para dar mate y en el segundo, dama o alfil. En el tercer diagrama, sólo la elección del caballo lleva al mate, mientras que el cuarto diagrama exige una pequeña reflexión para descartar el movimiento del peón de c7, porque sería una jugada ilegal.

Para aprovechar mejor el ejercicio, hay tres partes a completar en cada diagrama: realizar la jugada, señalar en qué pieza se va a promocionar el peón y finalmente anotar la jugada correctamente.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema:

1r diagrama: c8=D o bien c8=T. En ambos casos es jaque mate.

2º diagrama: a8=D o a8=A. En ambos casos es jaque mate.

3r diagrama: c8=C.

4º diagrama: e8=D. El peón de c7 no puede mover, puesto que dejaría a su rey atacado.

El repaso lo hemos centrado esta vez en reforzar la distinción entre jaque mate y ahogado. En cada uno de los cuatro diagramas el alumno debe señalar si el rey blanco está en ahogado o en jaque mate, pero antes –como hicimos en la lección anterior- deberá buscar una jugada posible para las blancas.

Con este método, intentamos hacer más clara la diferencia: tomemos como ejemplo los diagramas 1 y 3. En el primero el blanco tendría posibilidades de mover un peón, pero al estar su rey en jaque esto es ilegal, porque el jaque obliga. Sin embargo, en el tercer diagrama, el rey blanco no está en jaque y es por ello que el movimiento del peón es posible. La similitud entre los diagramas 2 y 3 pretende exigir al alumno la capacidad de concentración suficiente para tener en cuenta las posibilidades de movimiento que hay en cada uno de ellos.

SOLUCIONES

Ejercicios de repaso:

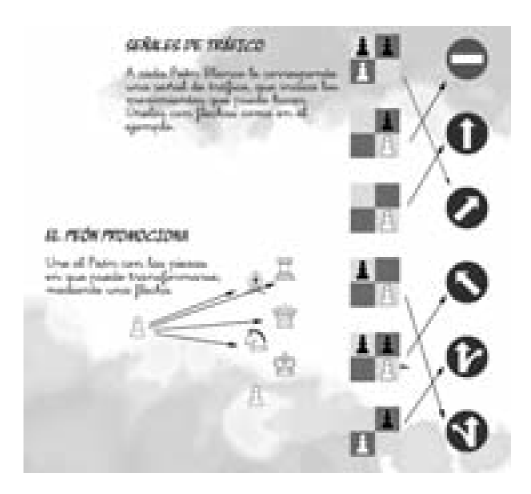
1r diagrama: el rey blanco está en jaque mate.

2º diagrama: el rey blanco está ahogado.

3r diagrama: el blanco puede jugar d5.

4º diagrama: el blanco puede jugar d4.

Señales de tráfico: Este ejercicio insiste en relacionar aspectos reglamentarios del juego con situaciones de la vida real, en concreto educación vial. El alumno debe relacionar 6 situaciones con peones de uno y otro color con las posibilidades que tiene cada uno. Como si tratara de coches que circulen por la vía, cada peón puede encontrarse con el paso prohibido, una dirección única a seguir o dos direcciones posibles. El ejercicio, además de ser muy ameno para estas edades, resultará bastante educativo, porque una vez más intenta enseñar que en el ajedrez hay acciones permitidas y otras prohibidas.



El peón promociona:
Esta sencilla actividad pretende ser un refuerzo del concepto de promoción, para que el alumno tenga claro cuáles son las piezas en que un peón puede coronarse. El color utilizado será el verde, para asociarlo esta vez con permisión. La resolución de este ejercicio es muy sencilla y sólo se debe andar con cuidado de que no se señale el rey ni el propio peón.

TEMA 16. EL ENROQUE


16.- EL ENROQUE

El último tema de este curso va a ser el más amplio por lo que refiere a explicación. El enroque contiene una serie de normas y condiciones que exigen un estudio algo más amplio, aunque como siempre, hemos tratado de abordarlo de la forma más clara y breve. En estos primeros pasos de la explicación del enroque, centraremos la atención exclusivamente en el aspecto reglamentario. Dejaremos para el segundo libro la utilidad o conveniencia del enroque.

La explicación de este tema la hemos dividido en tres partes: pasos para efectuar el enroque, normas que lo impiden y ejemplos ilustrativos. El movimiento de las piezas que intervienen en el enroque está dividido en cuatro diagramas para cada enroque: posición inicial, planificación del movimiento de la torre y posición final.

Debemos insistir que el enroque es una sola jugada, que se realiza en un solo turno. Para dar una información más completa, el monitor puede añadir más ejemplos, tanto de blancas como de negras.

El enroque es una jugada que el alumno en sus primeros pasos va a tener dificultades para realizar correctamente. Los errores más frecuentes en los que caen son:

- Hacer una permutación total de posición: por ejemplo, en el enroque corto situar el rey blanco en h1 y la torre en e1.
- Realizar el enroque largo de forma que quede análogo con el enroque corto: es decir el rey blanco en b1 y la torre en c1.
- Enrocar aun cuando haya piezas entre el rey y la torre o bien cuando alguno de los elementos ya ha jugado.

Una de las razones por las que hemos puesto esta disección del enroque en cuatro diagramas es que los alumnos perciban mejor el orden ideal. Por la norma de “pieza tocada, pieza movida”, es importante mover primero el rey y luego la torre. Quizás el enroque sea un buen pretexto para explicar esta norma, que en todo caso hay que inculcarlo cuanto antes en el pequeño ajedrecista.

Las 4 reglas del enroque merecen ser destacadas en este capítulo, y es por ello que una de las partes con más texto de este primer curso es este capítulo 16. El monitor puede ilustrar cada uno de ellos con posiciones en el tablero mural, a modo de test oral a sus alumnos.

Podríamos entretenernos en ilustrar con diagramas casos de enroques posibles o no permitidos, pero es una cuestión en que la práctica hará el resto, que es mucho. Si disponemos de un aula adecuada, podemos diseñar pequeños murales para escribir y colgar en las paredes estas y otras reglas de oro del primer curso de ajedrez.

A modo de ejemplo, de momento con dos diagramas que ilustren la prohibición de enrocar es suficiente: el jaque (para las negras, las piezas en medio (blancas) y la torre que ya ha jugado (blancas) en el primer diagrama. En el segundo diagrama, se completa el círculo con el rey que ya ha jugado (negras) y la intercepción de las casillas de paso del rey (blancas). Esta cuarta norma será vulnerada con mayor frecuencia, por tanto debemos insistir con mayor empeño.

En esta ocasión, los ejercicios del tema se centran exclusivamente en una parte del mismo: las normas que imposibilitan el enroque. En cuatro diagramas, el alumno debe decir, a modo de test, cuál de los dos enroques de cada jugador es posible. Se trata de posiciones bastante reales, que ayudaran al alumno a familiarizarse, para un futuro, con una distribución de piezas muy común en la apertura (esto es, en los primeros pasos de la partida). Hemos intentado mostrar distintas y variadas situaciones. En total, hay 4 enroques posibles y 12 que están impedidos de forma temporal o permanente. De esos 12, 2 están imposibilitados por haber movido el rey, 5 por haber movido la torre, 2 por estar en jaque, 1 por tener piezas en medio y 2 por tener atacado el paso del rey.

Finalmente, dedicamos el repaso a una cuestión que durante el libro segundo será aún más importante y al que le dedicaremos un tema entero: los mates en una jugada. Las posiciones resultantes de mate tienen una forma bastante usual y común en las partidas.

SOLUCIONES

Ejercicios de repaso:

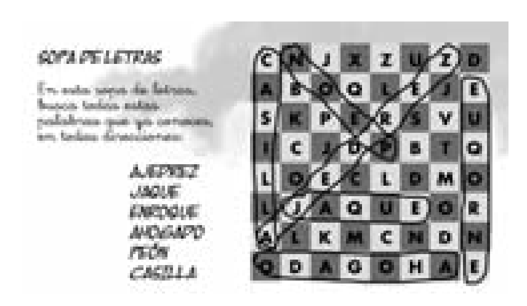
1r diagrama: Dxh7.

2º diagrama: De8.

3r diagrama: Cf7.

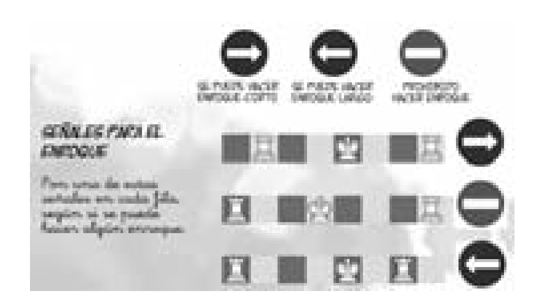
4º diagrama: Dxg7.

Sopa de letras: para rematar la lección y el libro, hemos planteado una sopa de letras donde hay que buscar unos conceptos que el alumno tendrá a la vista en todo momento. La dificultad, pues, no será muy alta, pero habrá que tener una cierta concentración porque la búsqueda es en todas direcciones. Estos conceptos vienen a ser algunos de los más importantes que se han impartido durante este primer curso.



Como actividad complementaria, el profesor podrá utilizar esta actividad para hacer un re-

paso de estos conceptos, a través de preguntas orales o ejemplos en el mural.

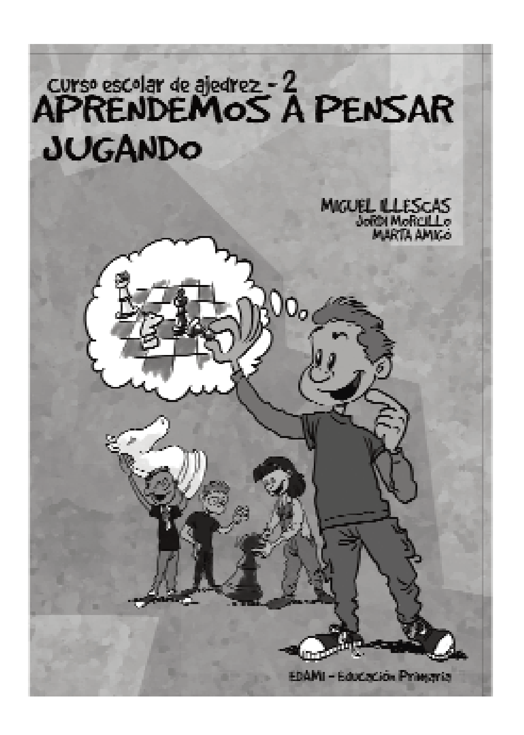


Señales para el enroque: esta actividad utiliza de nuevo el tema de la educación vial relacionada con el ajedrez, con las señales de prohibido el paso o paso a la izquierda o a la derecha, según si es posible un enroque u otro.

La doble misión de este ejercicio es, por un lado, repasar la regla del enroque que lo impide si alguno de sus elementos ha movido, y por el otro, tener otro elemento educativo basado en el binomio prohibición/permisión.

Como elemento secundario, la actividad recupera el concepto de colocación inicial de las piezas: para saber en todos los casos si el rey se ha movido o no, hay que tener en cuenta la ubicación inicial del rey y la dama.

Aprendemos a pensar jugando. Libro 2



El segundo libro de la colección contiene 14 capítulos o temas y pretende ser una continuación del primer volumen en lo que refiere a objetivos y contenidos.

Si en el primer libro el objetivo, a finales de curso, sería que el alumno fuera capaz de jugar al ajedrez respetando las normas elementales, el segundo curso debería finalizar con los alumnos jugando partidas con cierta lógica. No hemos entrado aún en la consecución de grandes planes o estrategias, pero algunos aspectos ya no puramente reglamentarios, y más bien técnicos, pueden ser puestos en práctica.

El volumen está dedicado a dos tipos de alumno, que en ocasiones pueden ser coincidentes:

- Alumnos de 2º curso de Primaria, por tanto de 7 años, si concebimos la colección como un todo para los seis cursos de la enseñanza básica.

- Alumnos que quieran iniciarse en el aprendizaje del juego, y que ya tengan ciertas nociones sobre él: movimientos de piezas, jaque, enroque… Es un perfil muy común en alumnos que se apuntan a las actividades extraescolares de ajedrez. La mayoría sabe mover las piezas, pero tiene pocos conocimientos sobre el resto. El libro será adecuado para niños a partir de 6 años y hasta un máximo de 9. En edades superiores, tendría un aspecto demasiado infantil y algunas partes, como los juegos, serían de nula dificultad para ellos.

Por lo que refiere a la historia que introduce cada lección, hay también una continuidad respecto al primer curso. Los personajes protagonistas son los mismos, las piezas, pero con un enfoque algo distinto: tras algunas batallas ocurridas en el curso anterior, ahora los reyes blanco y negro son amigos e intercambian ideas, secretos, planes…

En la parte de contenidos, el segundo libro se plantea como un "falso inicio", repasando algunos aspectos del primero (movimientos, capturas) en ejercicios y juegos, y también dedicando cuatro temas enteros a cuestiones que ya aparecieron en el anterior. Para el primer perfil de alumno que hemos señalado, servirá para reforzar aquellos contenidos que pudiesen presentar mayor dificultad. En el caso de los segundos, es saludable empezar con temas de reglamentación que pueden haber aprendido por su cuenta con algunas lagunas: por ejemplo, el famoso escollo de "capturar al rey".

TEMA 1. EL JAQUE Y EL JAQUE MATE


1.- EL JAQUE
Y EL JAQUEMATE

La historia introductoria es un guiño al alumno, ya que supuestamente nos hallaremos después de las vacaciones de verano. Los alumnos, como en todas las materias, habrán perdido algo de práctica o soltura, y necesitarán repasar. Algo así como las piezas del ajedrez, que montan un gimnasio para practicar temas pasados.

Nuestro planteamiento a la hora de repetir un concepto del primer libro no es volver a explicar de la misma forma una misma idea. La intención es, a la vez que refrescamos el concepto, le añadimos un plus de profundidad o algún concepto nuevo que lo complemente.

En este caso hemos optado por el concepto de jugada ilegal, asociado a la imagen de prohibido, recurrente en varias etapas del primer libro. Como el profesor comprobará, la cantidad de texto, sin ser exagerada, es notablemente superior al del primer libro. Al iniciarse el segundo curso de Primaria, el alumno tiene ya ciertas dotes para la lectura y mayor capacidad de procesar las informaciones que lee.

Las posiciones que irán apareciendo como ejemplo también han "madurado". Ahora se trata de posiciones que un jugador aficionado con un mínimo nivel identificará como normales o lógicas dentro de una partida entre dos jugadores con conocimientos. En el primer libro, sólo nos permitíamos elaborar posiciones con las piezas que ya habían aparecido. Ahora, con el manejo de todas, creemos que es un buen momento para que el alumno se vaya familiarizando con posiciones naturales: reyes enrocados, estructuras de peones regular y poco más. Proponemos que el monitor también utilice posiciones normales, aunque cuesten más de preparar, como ejemplos de los distintos temas a impartir.

En la página 10, la explicación se basa en las opciones de salvar el jaque. Pero a diferencia del primer libro, en que sólo se proponían opciones reglamentarias, en el segundo se plantea al alumno la necesidad de escoger la mejor jugada. En todos los casos, las mejores opciones están relacionadas con la ganancia o la no pérdida de material, algo que será recurrente en el segundo volumen

Para el repaso del jaque mate, las posiciones que hemos elegido son también bastante habituales en las partidas reales. En algunos casos, se trata de formas de mate con nombre, algo a lo que no hace falta recurrir. Lo que sí recomendamos es buscar y mostrar este tipo de posiciones reales, para que el alumno vaya reteniendo. Le será más fácil ejecutar en un futuro los mates que tenga en la cabeza.

En esta página 10 tenemos ejemplos del:
- Mate de torre apoyada por alfil (primer diagrama).
- Mate con dama o del beso (segundo y tercer diagrama).

- Mate con dos torres, que también puede aparecer en el medio juego (cuarto diagrama).

En el momento en que hablemos de valor de las piezas, señalaremos que las piezas que tienen más valor lo justifican por su poder en el tablero, un poder que va directamente relacionado con la habilidad para dar jaque mate. No nos entretendremos ahora con estadísticas, pero es altamente probable que la frecuencia de la presencia de cada pieza en el jaque mate sea directamente proporcional a su valor.

Sin embargo, en esta y la página siguiente mostraremos ejemplos de mates con todas las piezas.

La posición del mate con alfil no es habitual, pero en determinadas posiciones de enroque o finales (mate con dos alfiles) puede aparecer a menudo (1r diagrama).

En el segundo diagrama aparece el mate por excelencia del caballo: el mate de la coz. La particularidad del caballo hace que la única pieza capaz de dar mate a un rey encerrado es, por si sola, el caballo.

Más rara es la posición de mate con peón, por la dificultad que tiene en llegar a filas lejanas, y aún más la de mate con rey, que lo puede dar de forma indirecta (al descubierto), como en el cuarto diagrama.

El primer bloque de ejercicios (pág.12) se centra en el conjunto de defensas contra el jaque. Entre los cuatro tableros hay ejemplos de todos los tipos, y múltiples jugadas en la mayoría. Las instrucciones del ejercicio son simplemente marcar todas las posibilidades, pero el profesor podrá incitar a los alumnos a buscar la mejor jugada, algo que en algunos casos es indiferente y en otros no. Por ejemplo, en el segundo tablero puede ser conveniente cambiar una torre para simplificar la posición. Y en el tercer tablero es conveniente y necesario cubrir con el peón a f3. En caso de jugar Rh2, el blanco podría recibir mate (Th1 o Dh1). Si hay alumnos avanzados en un mismo grupo, esta puede ser una buena tarea para ellos.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema - I (pág.12)**:**

2º diagrama: Rd2, Rb2, Txe1, Ad1.

3r diagrama: Rh2, Rh3, f3.

4º diagrama: Rf2, Axg3.

De un modo progresivo, en esta segunda página de ejercicios (pág. 13) el enunciado ya propone la búsqueda de la mejor jugada. Buscar la mejor jugada en una posición, a un nivel inicial, exige tener presente una escala de valores teniendo en cuenta que al ajedrez juegan dos contendientes. Lo podríamos resumir de esta forma (de mejor a peor):

1. Aquella jugada que da jaque mate.
2. Aquella jugada que evita el jaque mate del contrario.
3. Aquella jugada que asegura la ganancia de material.
4. Aquella jugada que evita la pérdida de material.
5. Aquella jugada que mejora la posición.

Este último punto no nos afecta demasiado en estos momentos. Es cierto que podríamos incluir otro punto preferente: salvar un jaque, pero como se trata de una obligación, no parece adecuado situarlo en una escala de opciones. Salvar un jaque tampoco es excluyente con las cinco opciones descritas anteriormente. Por ejemplo, en el primer tablero, la jugada propuesta salva el jaque y además gana material.

En el repaso, rescatamos el movimiento de la pieza más singular, el peón, proponiendo la búsqueda de todas las posibilidades.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema - II (pág.13)**:**

2º diagrama: mover el rey, por ejemplo a b2

3r diagrama: mover el rey a f4

4º diagrama: comer la torre de b2 con el alfil blanco de f6.

Ejercicios de repaso:

2º diagrama: cxb5, e4, g3, g4, h3.

3r diagrama: b4, f4, gxf5, gxh5, g5

4º diagrama: b4, d3, d4, h5.

Las piezas que sobran: La sección de juegos de estos primeros capítulos también está destinada al repaso, a la vez que a reforzar todas aquellas capacidades y habilidades que venimos mencionando. En el segundo libro también pretendemos ofrecer una relación constante entre el ajedrez y la vida de cada día, con imágenes y situaciones que a los alumnos les van a resultar familiares, más si cabe que en el primer volumen.

En esta ocasión, nos hallamos ante algo tan cotidiano como dos carros de la compra; el alumno deberá tratar de deducir cuáles son las piezas que están de más, en relación a las que deben empezar la partida, y dibujarlas en el carro pequeño.

El monitor deberá procurar que el alumno se esfuerce en dibujar las piezas que sobran, mejor que con una simple flecha. No debemos dejar que opten siempre por la vía sencilla. El ejercicio, además, servirá para reforzar la capacidad de concentración y observación, imprescindible para contar cada una de las piezas. Por último, servirá para que el alumno haga memoria sobre la cantidad de piezas necesarias para empezar una partida; el profesor intentará en este sentido impedir que el niño tenga referencias visuales (mural, tableros, otros diagramas del libro…) y lo haga con la memoria.



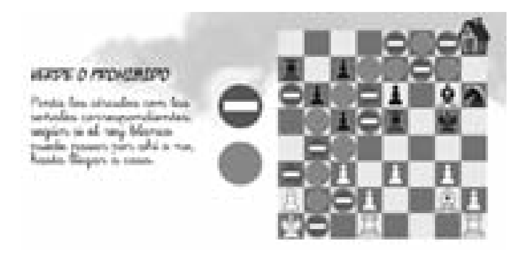
Solución: Sobran 2 peones, 2 alfiles, 1 torre, 1 dama y 1 rey.

Repasa piezas: Una simple y sencilla actividad basada en breves acertijos. En primer lugar, el alumno deberá escribir correctamente el nombre de cada pieza (procuremos que al menos aquí ya no haya faltas ortográficas), y seguidamente lo una con la pista que ofrece la tercera columna.



El ejercicio servirá para que el alumno haga una rápida asociación entre el símbolo, el nombre y la definición de cada pieza, una definición que en este caso hemos tratado que se acerque más a una de las propiedades de la pieza. Ya lo dice el enunciado, se trata sólo de “refrescar la memoria”

Verde o prohibido: Ahora la asociación de colores remite al tema de la educación vial, puesto que aparece la señal de prohibido con el verde del semáforo que permite pasar. Cuando una casilla esté amenazada, hay que poner la señal de prohibición, y verde en caso que el rey, al pasar por ahí, no esté en jaque.



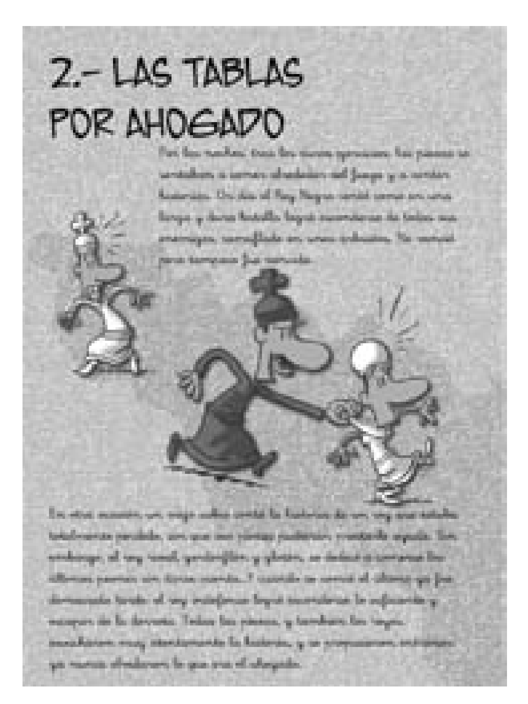
El ejercicio exige una cierta planificación de recorrido, aunque la dificultad de encontrar el camino correcto no es muy elevada: sólo hay una casilla posible a donde ir en cada momento. El único problema que pueden hallar es confundir los espacios a rellenar con obstáculos: por ejemplo, puede parecer que en a3 no hay peligro, pero en realidad ahí sí que está el rey amenazado por la torre de a7, a pesar de la casilla a6. Siguiendo con la idea de la primera actividad, debemos instar al alumno a que rellene todas las casillas, no sólo aquellas que indican el camino verdadero. En suma, el ejercicio repasa el tema de casillas amenazadas y jugadas ilegales desde el respeto del alumno as la dualidad prohibición / permisión. Solución: Pintar de verde los círculos de las casillas b2,b3,c4,b5,c6,d7,e7,f8,g7 y h8 (casa).

Reyes en jaque: El tablero plantea una posición irreal, con más de un rey para las blancas y ninguno para las negras. La excusa aquí es repasar el jaque y hacerlo desde una situación de cierta dificultad, así que el alumno deberá concentrarse para sacar las soluciones correctas. Un objetivo de este y otros muchos ejercicios, es que el alumno aprenda a tener en cuenta todo el tablero, y no sólo una parte. Por último, retomamos el lenguaje cromático que habíamos emprendido en el primer libro. En esta ocasión, rojo significa jaque y verde, salvado.



Pintar de **rojo** los reyes de b2, a4, e4 y g6
Pintar de **verde** los reyes de c7 y f2.

TEMA 2. LAS TABLAS POR AHOGADO



Entre los aspectos que creemos más costosos de aprender para el alumno hay la diferenciación entre jaque mate y ahogado. Por una parte, son en apariencia similares y se confunden. Pero por otra, el alumno que ahoga al contrario suele tener la creencia de que ha ganado la partida. El nombre mismo, con una cierta agresividad, parece indicarle al perdedor que está "muerto". En otros idiomas se resuelve con una palabra puramente ajedrecística y no metafórica (en inglés, stalemate).

Siguiendo con la tendencia de mostrar posiciones reales, en la parte de explicación hemos optado por empezar con dos ejemplos que suceden muy a menudo en la práctica entre jugadores jóvenes de poca experiencia: el mate con dama y el rey y peón contra rey (si bien esta última posición puede darse en partidas magistrales en una posición posterior a unas "tablas teóricas").

Será muy importante resaltar y recuperar la importancia del turno de juego. Como complemento a las dos primeras posiciones, el profesor podrá proponer a los alumnos cambiar los papeles y simular que juegan las blancas: en ambos casos existe una jugada ganadora. En el primer diagrama, el blanco da mate con De7. Y en el segundo, el rey puede jugar a g6 o e6 para así obligar al rey negro a abandonar la última casilla y de este modo ganarla para la coronación.

La distancia entre el jaque mate y el ahogado es muy pequeña, y así también se muestra en los dos diagramas restantes, en el cual intervienen piezas clavadas y bloqueadas. En caso de jugar las blancas, podrían dar mate a la siguiente jugada.

Los ejercicios del tema proponen identificar la posición en una terna de opciones (mate, ahogado o seguir). Los tableros que hemos elegido tienen una dificultad relativa, que se basa en la concentración que se le exige al alumno en observar todo el tablero, porque hay piezas que actúan a lo lejos. Ya señalamos en el apartado dedicado al primer libro que una de las dificultades en los primeros pasos era captar el tablero en su totalidad.

Con esta premisa, en el primer tablero debe prestarse atención al alfil que actúa desde c3 clavando al peón de e5, y al alfil de c2 que impide la salida del rey. Lo mismo pasa en el segundo tablero, donde la torre de a8 impide el movimiento del alfil (pero no del rey). En el tercer tablero, una mirada rápida señalaría la posición como de ahogado, pero el lejano alfil de a3 da el jaque decisivo. El cuarto tablero es de aquellas posiciones de ahogado a la cual separa un hilo hasta el jaque mate.

En el repaso, seguimos recuperando cuestiones del primer libro: capturas y colocación inicial de las piezas. En la sección de capturas, nuevamente, según el nivel de los alumnos (o de

algunos de ellos) podemos plantear la preferencia de una captura por encima de las demás.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema:

1r diagrama: Ahogado.

2º diagrama: Pueden mover (el rey a g7)

3r diagrama: Jaque mate.

4º diagrama: Ahogado.

Ejercicios de repaso:

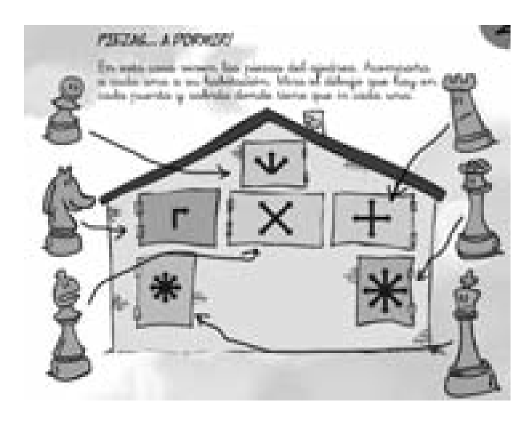
1r diagrama: se puede comer el alfil de d6, la torre de e3 y el peón de h4.

2º diagrama: señalar d1, e1, f1, g1 de blancas y a8, a7, b8 y c8 de negras.

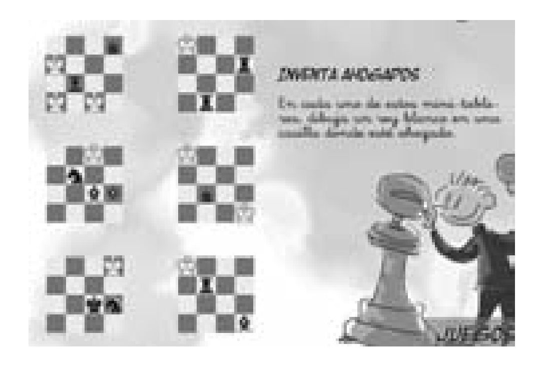
3r diagrama: se puede comer la dama de b6, el peón de g5 y el caballo de d6.

4º diagrama: se puede comer los peones de a6 y a2, el alfil de b4 y el caballo de g7.

Piezas…¡a dormir!: aquí tenemos un ejercicio muy simpático cuyo primer pretexto es captar la atención de los jóvenes alumnos a través de lo llamativo que resulta el dibujo, con la casa y los personajes alrededor. La idea es que repasen el movimiento de las piezas a través de este método tan visual, y utilizando el esquema de su movimiento con flechas. Como objetivo secundario pretendemos reforzar la idea de una cierta jerarquía entre las piezas (las más importantes duermen abajo, mientras que el peón duerme arriba). Además, en la actividad complementaria se da la opción al alumno de asimilar las piezas del ajedrez con personajes cercanos de la realidad de cada uno, como son los familiares. Así, estimularemos también la imaginación y haremos del ajedrez un juego un poco más cercano al alumno: lo más probable es que definan al rey y dama como los padres, alfil, torre y caballo a tíos, primos o hermanos mayores y al peón como al hijo pequeño.

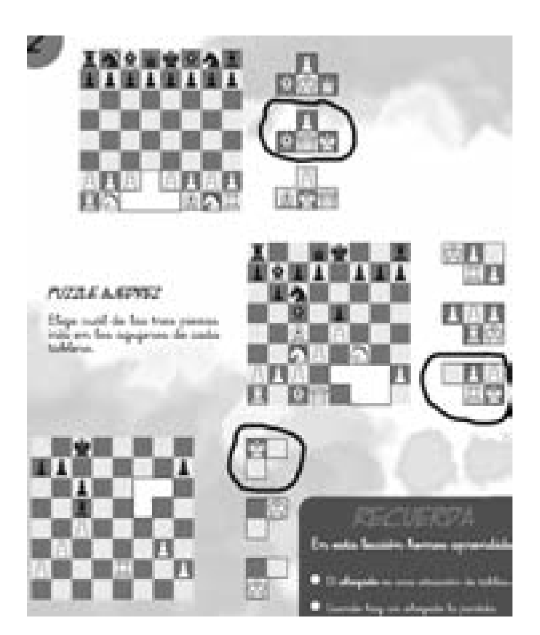


I***nventa ahogados:*** Esta actividad tiene relación directa con el tema, y trata de dar consistencia a la idea de un ahogado que todavía puede ser confusa para los alumnos de esta edad. En estos seis cuartos de tablero, deberán situar el rey en casillas donde estuvieran ahogados, sólo con los condicionantes de las 16 casillas correspondientes, claro está. La mayor utilidad en este caso es darse cuenta de que la no existencia del jaque es condición indispensable para el ahogado.



En algunos casos, hay más de una solución, como en los tableros en los que intervienen damas. El ejercicio, por otra parte, potencia la observación y la concentración.

Puzzle ajedrez: el puzzle ajedrez, del que ya utilizamos una versión en el primer libro, nos ofrece muchas posibilidades para comprobar la capacidad de asimilación de conceptos por parte del alumno y también su visión de una posición resultante, algo que en las partidas de ajedrez se emplea continuamente. Los tres temas que tratan los tableros son principales en estos dos primeros cursos: colocación de las piezas, enroque y jugada ilegal.



TEMA 3. LA PROMOCIÓN DEL PEÓN



Si en el primer libro, fundamentalmente introductorio y reglamentario, presentábamos la promoción del peón como un gran secreto u una jugada con algo de magia, en esta ocasión se repasa ofreciéndolo como un recurso de gran valor.

La historia introductoria habla de "dar un vuelco a la partida". Se trata, pues, de un objetivo dentro de la partida hacia el cual irán encaminados algunos planes en la misma. La frase final se podría resumir también en el tópico ajedrecístico de "un peón es la partida".

Aún no hemos mostrado la teoría de algunos mates básicos (dama, torre), pero es preciso aquí anticipar la importancia de promocionar, en situaciones con el tablero vacío, a las piezas capacitadas para dar mate. El objetivo de la coronación debe interpretarse como un objetivo intermedio que sirva de puente para el objetivo final: dar jaque mate al rey contrario.

La importancia estratégica de la coronación se puede ver en los dos ejemplos inferiores de la página 24. En situaciones como las de los diagramas, el alumno de iniciación carece de plan. Con frecuencia tiende a buscar jaques repetidamente, o bien "limpiar" las piezas del adversario, pensando que dejar al rival sin piezas ya constituye una "pequeña victoria". El peón pasado (concepto que aún no se mostrará como tal) permite solucionar este déficit.

Hemos elegido posiciones con un solo peón pasado, con vía libre hacia la promoción. En casos prácticos de partidas entre alumnos, es habitual que con más peones pasados el alumno tienda a coronar todos los peones que le sea posible. Con más damas en el tablero, más posibilidades de ganar, pero también de ahogar al contrario. Esta contradicción será solucionada a lo largo del curso con el aprendizaje del mate con dos torres (o dama y torre).

Los diagramas de **ejercicios** de la página 25 proponen la búsqueda de la promoción del peón, también teniendo en cuenta las posibilidades del jugador de negras. Se trata de un cálculo muy simple, pero al cual están poco habituados aún nuestros alumnos.

En el primer diagrama, a pesar de la evidencia de la jugada ganadora, hay que prestar atención a un tópico que induce error al alumno: comer siempre es la mejor jugada. En este caso, hay que "pasar" el peón. Para los alumnos con más nivel, se puede plantear otro cálculo: el número de jugadas que tardará en promocionar el peón blanco, los peones negros y también si el rey negro llegará a tiempo de alcanzar el peón blanco. La misma lucha entre rey y peón se puede plantear en el segundo. Y en los diagramas inferiores, no hay más que calcular qué peón no tiene obstáculos hasta la promoción: en el tercero hay un futuro bloqueo de peones, mientras que en el cuarto el caballo controla el paso del peón.

En la página 26, se muestran posiciones cercanas a la victoria en las que será necesario un instante de reflexión, pues hay jugadas ganadoras y otras que llevan a las tablas: ahogado o insuficiente material. Lo primero que deben preguntarse los alumnos es "¿Qué pasa si promociono a dama?", y con esta pregunta será más fácil hallar la solución o posibles percances.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema - I (pág.25)**:**

1r diagrama: f6.

2º diagrama: h6.

3r diagrama: h5.

4º diagrama: a7.

Ejercicios sobre el tema - II (pág.26)**:**

1r diagrama: Dama

2º diagrama: Caballo

3r diagrama: Torre.

4º diagrama: Dama o torre

El **repaso** sigue dedicado en esta lección a las cuestiones fundamentales que hay que asimilar al cien por cien: jaque, defensa y jugada ilegal. Los diagramas están agrupados de dos en dos, con unas mismas instrucciones para cada par.

En el caso de las defensas contra el jaque, cada diagrama contiene varias opciones, mejores y peores, y por tanto instamos al profesor a que, en este y otros ejemplos, siga exigiendo al alumno un cierto nivel y una discriminación entre opciones favorables y desfavorables.

En los diagramas inferiores, hemos elegido posiciones de finales de partida con algunas limitaciones del rey en sus jugadas, a causa del domino de las casillas por parte del contrario.

De vez en cuando, es bueno optar por ejemplos en que deba actuar el negro, para asegurarse que los alumnos tienen clara la dirección de los peones, que lógicamente influye en sus amenazas.

SOLUCIÓN

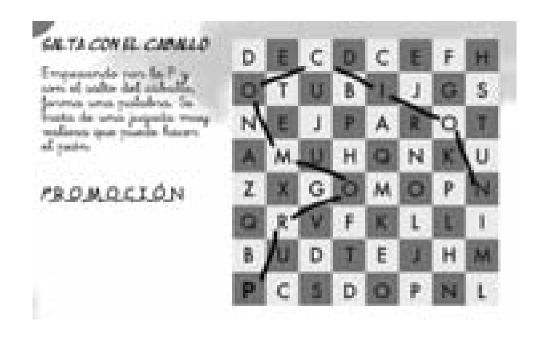
Ejercicios de repaso:

1r diagrama: rey blanco en jaque. Cf1.

2º diagrama: rey negro. Rh7.

3r diagrama: g5, g7, e7, e6, f7
4º diagrama: d7, c5, e6.

Salta con el caballo: Es un buen momento para repasar, a la vez, la palabra clave de la lección y el movimiento del caballo, intentando conseguir esta vez una palabra más larga: PROMOCIÓN

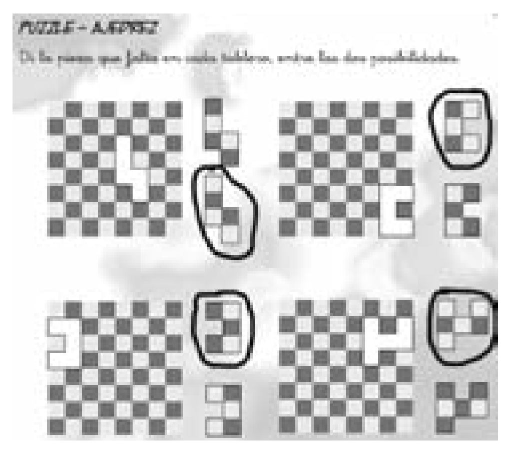


Formando palabras: En un hipotético segundo curso, el alumno debe ser capaz de extraer un concepto a partir de su definición.

Si el ejercicio presenta cierta dificultad, podemos dar alguna letra como pista.



Puzzle ajedrez: Este juego ya apareció en el primer libro, aunque esta vez le hemos otorgado un plus de dificultad, ya que la figura para completar tiene cinco casillas y no tres. En todo caso, con un mínimo de atención los alumnos van a resolverlo sin dificultades.



Simetrías: En el primer libro, el alumno también pudo completar los dibujos de algunas piezas partiendo de una mitad. En esta ocasión se repite el ejercicio, con más piezas a la vez y de menor tamaño. El concepto simetría se menciona por primera vez, y constituye una idea espacial muy aplicable en ajedrez.

Puzzle-mate: De nuevo un ejercicio que se basa en una ecuación o problema de lógica sencillo. Ya en el primer libro se proponía descubrir una pieza encubierta (fantasma) para

que la posición fuese ahogado. Ahora hay una dificultad añadida, porque solo una combinación es correcta, ya que hay que relacionar cinco piezas con cinco posiciones. Por ejemplo, en la primera posición puede servir un alfil o una dama, pero si usamos la dama, más adelante no podremos dar mate. La solución correcta es la siguiente:



El ejercicio de adivinar qué pieza se esconde puede ser muy útil en este y en muchos otros niveles, porque potencia la concentración y el razonamiento del alumno, mediante el pensamiento lógico. A los 7 años, según Piaget, empieza el pensamiento lógico y por ello es un buen momento para empezar a potenciar esta vía que en ajedrez es tan primordial.

TEMA 4. EL ENROQUE



Con el enroque completamos este grupo de cuatro lecciones que refrescan y amplían conceptos del primer libro. Siguiendo el hilo de la explicación de entonces, el enroque se presenta como un castillo (no en vano el nombre en inglés es castling) en el cual debe resguardarse el rey para su seguridad.

A partir de este momento se considerará al enroque como casi una obligación, y también una necesidad temprana en la partida ("lo primero que debía hacer el rey es ir a uno de sus castillos).

Los ejemplos que hemos elegido para repasar el tema son posiciones de apertura, dentro de las diez primeras jugadas, con ejemplos para enroque corto, enroque largo, por parte de las blancas y de las negras. En todos ellos hemos procurado que la estructura de este enroque sea la más "primitiva": el rey protegido por una barrera de tres peones y la torre.

La seguridad del rey será a partir de ahora un objetivo estratégico de nuestras enseñanzas. En la escala de valores que proponíamos en la lección anterior, quedaría encuadrada en el apartado "mejorar la posición".

A medida que vayamos avanzando en contenidos, dicho apartado se irá llenando de conceptos concretos y la seguridad del rey estará siempre en los principales, sino en primer lugar.

La segunda parte de la explicación insiste sobre la necesidad de la seguridad para el monarca, y a su vez, sobre la utilidad que el enroque tiene para conectar las torres y darles juego, tal como se muestra en los dos primeros diagramas.

La relación entre ajedrez y realidad aparece de nuevo en el concepto de seguridad del rey. Todo lo que sea mover la estructura citada anteriormente (3 peones) será como mínimo un riesgo, y por eso hemos elegido la señal de peligro.

Si en el primer libro la elección del enroque era algo reglamentario (se podía o no se podía), en esta ocasión ya es una cuestión puramente del juego. Así se refleja en el primer bloque de ejercicios, en los cuales ambos enroques son reglamentariamente posibles para las blancas, pero una opción es claramente peor que otra. En futuros cursos, cuando hablemos de aperturas en concreto, ya se verá la frecuencia mucho mayor con que se ejecuta el enroque corto.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema:

1r diagrama: enroque corto.

2º diagrama: enroque largo

3r diagrama: enroque largo.

4º diagrama: enroque corto.

En el apartado de repaso, no nos hemos ido a ningún concepto distinto, sino a refrescar las cuatro normas del enroque a las que tanta importancia dábamos en el primer libro (Reglas de Oro). El mismo ejercicio de aquí se podía encontrar entonces. En la práctica a edades tempranas son frecuentes las jugadas ilegales con relación al enroque, incluso en campeonatos sub-10 se ven a menudo. Por tanto, con cierta periodicidad nos resultará redundante refrescar estas cuatro normas.

SOLUCIONES

Ejercicios de repaso - I (pág.35):

2º diagrama: las blancas pueden hacer enroque largo; las negras ambos.

3r diagrama: las blancas no pueden enrocar; las negras pueden enrocar corto.

4º diagrama: las blancas no pueden enrocar; las negras pueden enrocar largo.

Para redondear el círculo sobre las cuatro reglas de oro, proponemos un ejercicio con cuatro posiciones ilustrativas de cada una de ellas. Una buena práctica para la asimilación de este contenido sería dedicar unos pocos minutos de la siguiente sesión a preguntar a los alumnos estas normas.

Ejercicios de repaso - II (pág.36):

1r diagrama: No se puede enrocar cuando hemos movido el rey o la torre con la que queríamos hacer el enroque.

2º diagrama: No podemos enrocar cuando hay piezas entre el rey y la torre.

3r diagrama: No podemos enrocar cuando el rey está en jaque.

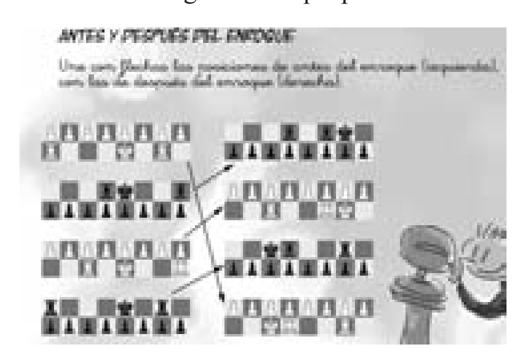
4º diagrama: No podemos enrocar cuando el camino del rey está atacado.

Dominó de las piezas de ajedrez: Este simpático ejercicio tiene una dificultad baja. Sin embargo, deberemos prestar atención a dos posibles errores que cometa el alumno. Por una parte, en este tipo de ejercicios las ansias de acabar rápido puede llevar al alumno a escribir simplemente la inicial de la pieza. Sabemos que dibujar las piezas no es tarea fácil, pero en los primeros cursos de Primaria es fundamental el trabajo detallista y la precisión, algo que si se abandona luego no se recupera. Aunque no sea un dibujo tan exacto como el del ejemplo, por lo menos que intente acercarse.

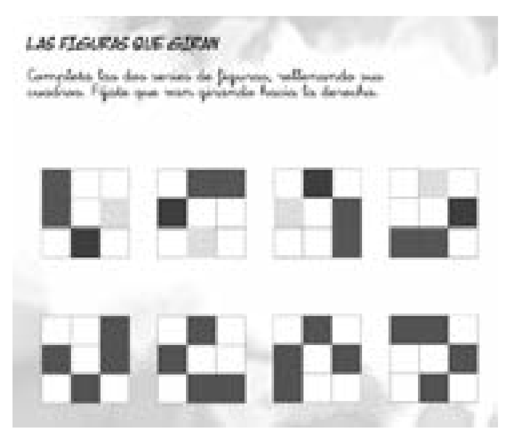


Otro problema también derivado de la rapidez puede ser empezar por una pieza cualquiera, ya que de esta forma no encontrarían la combinación correcta, que es única (empezando por dama y rey). A estas alturas, mejor no dar pistas, ya que el ejercicio se convertiría en muy fácil.

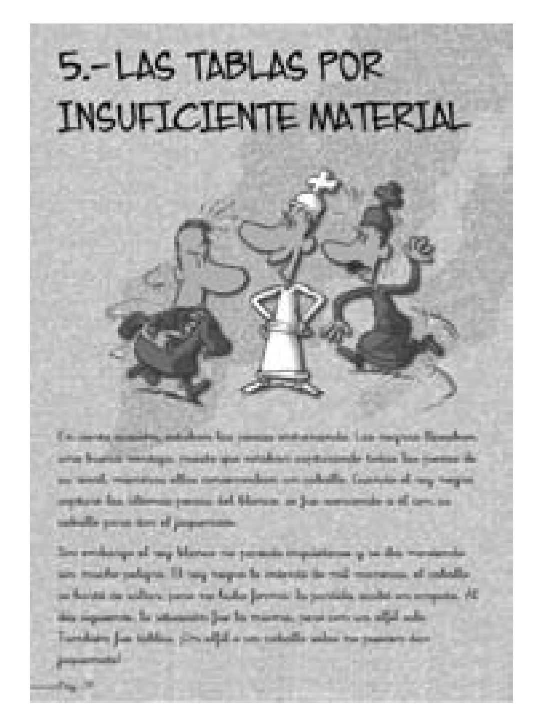
Antes y después del enroque: Tampoco tendrá gran dificultad este juego, ya más relacionado con el concepto de la presente lección. De entrada, las posibilidades de combinación se reducen a la mitad aplicando la lógica del color. Y para acabar de resolver el problema, la única pista, muy sencilla, que debe interpretar el alumno es la posición de una de las torres, que convierte en ilegal el enroque por ese lado.



Las piezas que giran: Esta actividad es meramente de concentración. El alumno puede completar las figuras mediante dos estrategias: completar un cuadro determinado en las dos figuras restantes, o bien completar entero cada cuadro paso por paso. Ambas son válidas y la mayor dificultad que puede tener el alumno es no entender las instrucciones: para ello debe hacer un ejercicio de imaginación y abstracción (“los cuadros giran a la derecha”).



TEMA 5. LAS TABLAS POR INSUFICIENTE MATERIAL



En esta quinta lección, introducimos contenidos nuevos de una forma muy precisa, sin extendernos mucho. Las cuestiones reglamentarias tan concretas, sacadas prácticamente calcadas de las Leyes del Ajedrez, hay que tomarlas prácticamente de un modo dogmático: con las situaciones descritas la partida acaba automáticamente en tablas.

Sin embargo, y a pesar de este carácter dogmático, en este caso la norma tiene una demostración práctica. Nos podemos tomar la licencia de proponer la práctica de posiciones con un solo alfil o un solo caballo contra el rey, para que el alumno llegue a la conclusión de que no es posible el mate (sí el ahogado).

Pasada esta demostración inicial, es conveniente que en sus partidas actuemos como si de un árbitro se tratara para detener las partidas en las que se llegue a esas posiciones. La posición de rey contra rey, por sorprendente que parezca, se ve con cierta frecuencia en partidas de iniciación.

Con solo dos diagramas nos bastamos para explicar el concepto de tablas por insuficiente material. Aún no hemos hablado del mate con dama o con torre, pero aquí ya hacemos una breve referencia a las posibilidades de dar mate que ofrecen estas piezas.

Para el profesor que sea jugador con cierto nivel, debemos aclarar aquí que solo estamos citando casos reglamentarios de tablas. Las tablas teóricas como dos caballos contra rey, o dos piezas contra una no nos ocupan por ahora.

Finalmente hay que insistir en el caso singular del peón. Lo podemos hacer mediante dos preguntas a los alumnos: ¿Un peón por si solo (o con ayuda del rey) puede dar mate? Y ¿Con un solo peón la partida acaba en tablas por insuficiente material? Cabe recordar la posibilidad de la promoción, que ofrece posibilidades de victoria a una pieza que, durante toda la partida, ha tenido menos valor que el caballo y el alfil.

En los ejercicios sobre el tema, la dificultad será mínima si los alumnos han prestado atención a la explicación inmediatamente anterior. Para enriquecer la cuestión, el profesor podrá recurrir a muchos más ejemplos, añadiendo o quitando piezas, o por ejemplo situando un peón por jugador pero bloqueados. Hemos citado el ahogado como posibilidad, aunque a la práctica ninguno de los cuatro ejemplos lo es, pero conviene no olvidar que es otra de las posibilidades de tablas.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema:

1r diagrama: hay que seguir jugando.

2º diagrama: tablas por insuficiente material.

3r diagrama: tablas por insuficiente material.

4º diagrama: hay que seguir jugando.

El repaso se convierte en esta primera página (pág. 42) en más ejemplos de lo anterior, y en esta ocasión sí que aparece el ahogado (es en el primer diagrama, aunque habrá de aclararse que le toca jugar a las negras). Puede ser buen momento para instar a los alumnos, oralmente, a definir el ahogado. A estas edades, suelen tener una idea bastante clara de los conceptos aprendidos, pero tienen una gran dificultad para expresarlos de forma correcta y precisa. Lo más habitual, por su parte, es recurrir a construcciones del tipo.: "Es cuando el rey no puede mover, es cuando no se puede hacer nada…".

SOLUCIONES

Ejercicios de repaso - I (pág. 42)**:**

1r diagrama: ahogado.

2º diagrama: hay que seguir jugando.

3r diagrama: tablas por insuficiente material.

4º diagrama: hay que seguir jugando.

El jaque mate es algo que hay que repasar con frecuencia, por ser el objetivo final de la partida y la primera opción en la escala de preferencias. En esta ocasión hemos elegido cuatro posiciones significativas, por lo que representan de lo ya aprendido o de lo que van a aprender: por un lado, el mate con una y dos torres. Por otro, una posición de mate con dama a la cual si no se presta atención no es raro que los alumnos de esa edad ahoguen al contrario (jugando Rf6 por ejemplo). Y finalmente un caso de promoción parecido a los que aparecieron en el capítulo correspondiente, en el que hay que elegir la pieza correcta para dar el mate (sólo vale la dama).

Ejercicios de repaso -II (pág. 43)**:**

1r diagrama: Th3 ++

2º diagrama: Dg7 ++

3r diagrama: Tb8 ++

4º diagrama: g8D ++

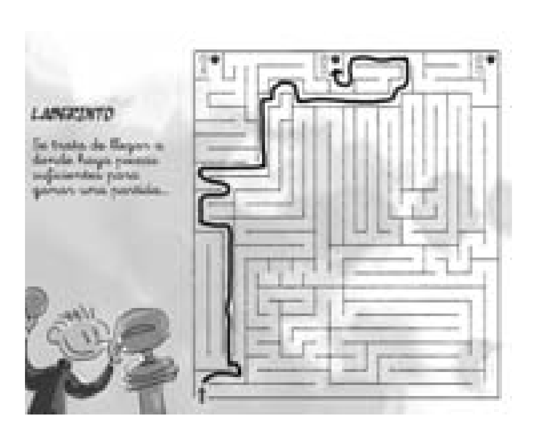
Significa lo mismo: Esta actividad de relacionar palabras propone la transversalidad entre ajedrez y lenguaje. En ajedrez hay múltiples conceptos que tienen por lo menos un sinónimo. En esta lección proponemos conceptos sencillos. Cabe señalar que no se trata de sinónimos parciales por ejemplo, ahogado/tablas: todos los ahogados son tablas pero no todas las tablas son por ahogado.



Laberinto: El laberinto es la actividad, a nivel de juegos, por excelencia a esta edad, y raramente será rechazada por el alumno.

Así pues, sólo debemos cuidar un buen trazo con el lápiz, el uso de la goma en caso de error y el resto funcionará solo.

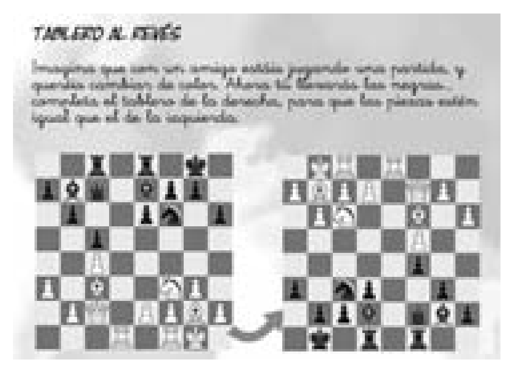
Hay que llegar donde hay dos reyes y una torre y la solución se muestra en el gráfico siguiente.



Cajas de piezas: un interesante ejercicio directamente relacionado con la lección actual, que exige paciencia y concentración. El alumno deberá hacer un ejercicio de abstracción y, a partir de los datos, deducir la situación en el tablero. Probablemente, resultará complicado que algún alumno saque la solución mentalmente, y por ello podemos permitir tomar notas con el lápiz a pie de cada caja. Lo ideal sería que debajo de cada color el alumno escribiese las piezas que faltan, y por tanto, que están en el tablero. La complejidad del ejercicio radica en la diversidad de conceptos simultáneos que se trabajan, que aunque sencillos, juntados a la vez pueden dificultar su resolución: número de piezas, resta sobre el total, situaciones de tablas por insuficiente material.

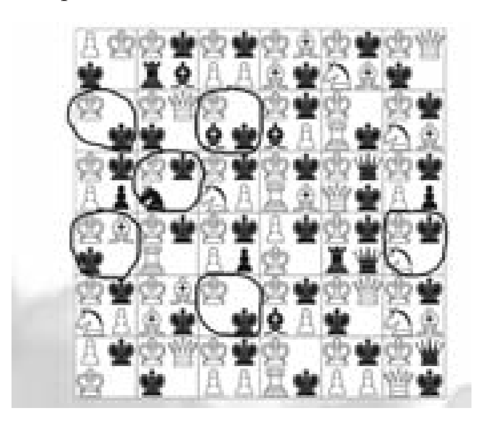
1ª caja: Tablas por insuficiente material..
2ª caja: No hay tablas
3ª caja: No hay tablas
4ª caja: Tablas por insuficiente material.

Tablero al revés: la posición de un tablero es relativa partiendo del punto de vista de cada jugador. En esta trabajada actividad, el alumno deberá dibujar la posición de nuevo sabiendo que el tablero ha dado un giro de 180º. Tiene la ayuda de unas pocas piezas ya situadas. El profesor procurará que el alumno no caiga en el error de situar las piezas en la casilla "falsamente opuesta": en ajedrez, el jugador de blancas ve la casilla a8 a su izquierda, mientras el jugador de negras la ve a la derecha.



Si el profesor lo estima conveniente puede hacer la demostración montando un tablero y dándole la vuelta: las piezas pasan de arriba abajo y de izquierda a derecha.

Insuficiente material: El ejercicio es menos laborioso que los anteriores, pero el cansancio puede provocar más errores de los normales, puesto que hay que atender a 36 situaciones. Los cuadros que generan una posición de tablas por insuficiente material son:



TEMA 6. LAS TABLAS POR TRIPLE REPETICIÓN



Cuando una posición se repite, al menos, tres veces, la partida acaba en tablas. Así es como se refleja en las Leyes del Ajedrez. Lo cierto es que en partidas de clase entre alumnos no podemos seguir estrictamente los pasos reglamentarios, puesto que las tablas por triple repetición deben ser demostradas en base a una planilla.

Sin embargo, el papel del monitor-profesor es también el de árbitro, al menos dentro de su clase. Los alumnos de nivel iniciación tienen dificultades para rematar las partidas, o al menos para encontrar planes certeros para progresar.

Cuando esto sucede, una tendencia habitual es dar jaques de forma continua, o bien atacar una pieza de la misma forma repetidamente. Y no tres veces, sino cuatro y cinco y diez… En muchos casos, su razonamiento es: "voy ganando, solo me queda ir a por su rey. Lo ataco, a ver si se equivoca". Hay que ponerle remedio y aquí el reglamento está de nuestra parte.

En la primera parte de la explicación, hay un caso típico de jaque continuo con dama, la pieza que más habilidad tiene para conseguirlo. Si bien es una cuestión reglamentaria, en partidas de clase el profesor podrá flexibilizar un poco esta norma, parando la partida y recordando a los jugadores que en caso de repetirse será tablas. A menudo, cuando observamos esta situación es probable que las repeticiones hayan sido muchas.

En jugadores de poca edad y nivel, al contrario que en jugadores de mayor nivel, las tablas por triple repetición las suele provocar el jugador con ventaja (como dijimos, por falta de estrategia), cuando en realidad es un recurso que suelen buscar los jugadores con peor posición. Normalmente no debemos ser partidarios de unas tablas muy tempranas, por tanto hay que incitar al jugador con ventaja a buscar la victoria (¿qué prefieres, ganar o empatar?).

Los dos casos más habituales de tablas por triple repetición en los jóvenes que se inician en el juego son el jaque continuo y la amenaza de pieza continua (como en el ejemplo de la página 49). Raramente hallaremos posiciones no consecutivas, o por lo menos nos será imposible detectarlas debido a la ausencia de anotación en las partidas de clase.

En el caso de la página 49 podemos iniciar la explicación proponiendo a los alumnos contar el material del primer diagrama: "¿Quién tiene más piezas?" (aún no conviene preguntar quién tiene más puntos o valor). La expresión "tener pieza de más" para algunos puede resultar extraña, aunque en un futuro se puede convertir en algo muy familiar.

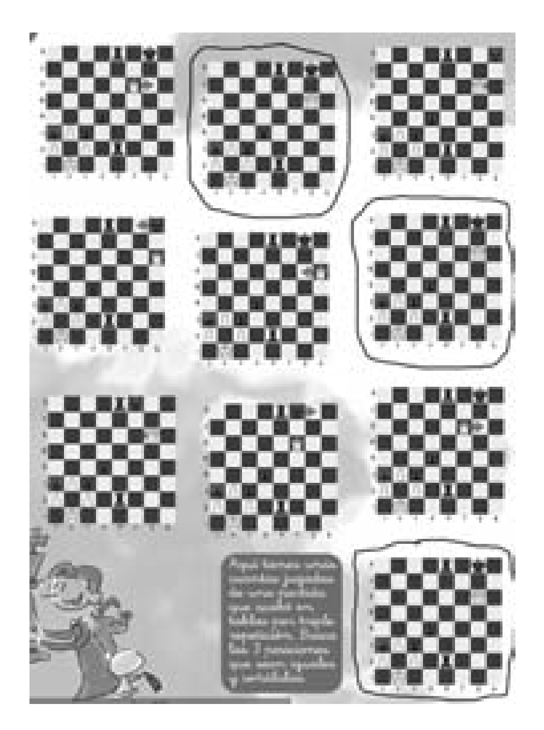
Siguiendo con el juego de preguntas respuestas, podemos incitar al alumno a razonar:

¿Quién va ganando? ¿Al blanco le va bien el empate? ¿Y al negro? Estas reflexiones solo son a nivel teórico. Si una posición de este tipo sucede en una partida entre alumnos o en un campeonato escolar de bajo nivel no podemos poner el grito en el cielo si el jugador con inferioridad no sigue la repetición e intenta ganar: aún no somos entrenadores y sabemos también que las partidas ganadas o perdidas a priori no se confirman hasta la última jugada.

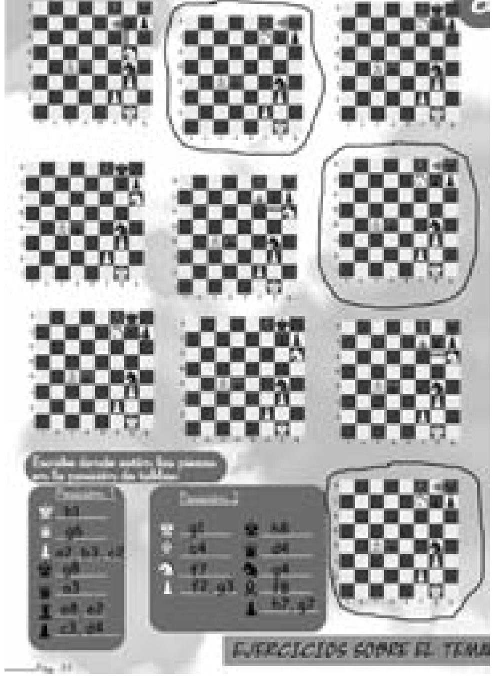
Para los ejercicios, hemos elegido posiciones realistas de tablas, con jaques continuos por parte de un jugador en clara inferioridad. El tamaño de los diagramas, menor al habitual, puede dificultar la tarea y exigirá mayor concentración. Para identificar las posiciones iguales, solo hay que fijarse en la posición de las piezas (las flechas solo sirven para indicar la jugada siguiente).

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema:



La segunda situación de tablas por triple repetición tiene mayor dificultad porque algunos jaques se producen por jaque al descubierto y a la vez jaque doble, algo que impide la captura del alfil blanco por parte de la dama negra. Hay que tener cuidado con no confundir las posiciones tres veces iguales, porque el caballo parte de una posición (g5) y luego se situará dos veces en una diferente (h6). Por tanto la solución correcta es:



En el **repaso**, siguiendo la “política” de contemplar todas las posibilidades y elegir la mejor, proponemos un ejercicio de posibles capturas. Aunque el valor de las piezas todavía no ha aparecido, el alumno deberá imaginar una balanza de ganancias y pérdidas y con sus conocimientos valorar la mejor opción.

Soluciones.
Ejercicios de repaso:

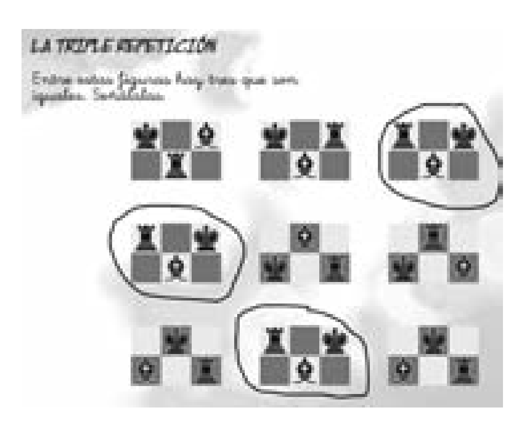
1r diagrama: el blanco puede capturar el peón de h6, el de d6 y el caballo de a5. Lo mejor sería comer el caballo.

2º diagrama: el blanco puede comer el peón d6, el alfil de a4 y el caballo de d2. Lo mejor sería comer el caballo.

3r diagrama: el blanco puede comer el peón de a5, el de f5 y el alfil de d5. Lo mejor sería comerse el alfil.

4º diagrama: el blanco puede comer el caballo de e7, la dama de b5 y el peón de c7. Lo mejor sería comer el caballo de e7. Nota: en un nivel más avanzado, podría aparecer la jugada Td8+. Un tema de desviación que permitiría ganar más material.

La triple repetición: La sección de juegos va destinada íntegramente a la visualización de figuras que aparecen tres veces. En este juego, la relativa cantidad de figuras (9) y la presencia de las mismas piezas en una sección de un tablero de 6 casillas exige de nuevo un esfuerzo de concentración al alumno. Tendrá más mérito aquel que consiga la solución mentalmente, puesto que el que la consiga rodeando tres figuras con un margen posterior de rectificación lo tendrá mucho más fácil.



La pieza repetida: El segundo juego de la lección es algo más sencillo, puesto que solo hay que pensar en el factor pieza y el factor color. Este tipo de pasatiempos mentales ayudan en gran manera a la concentración y ofrecen grandes posibilidades al profesor si se dispone de un aula con proyector. Por ejemplo, se podría proyectar una serie de figuras, imágenes o posiciones con un margen de algunos segundos y al final detectar aquella que se ha repetido x veces.



Está repetida la torre blanca

Dibujos repetidos: la figura abstracta con elementos geométricos de la izquierda debe ser repetida en los dos rectángulos siguientes. Puede parecer sencillo, pero aquí lo que se premia es sobre todo la paciencia en la elaboración y la atención para no errar en algo elemental. Es probable que en este ejercicio la dificultad máxima se encuentre en que el alumno comprenda qué hay que hacer. Al estar la segunda y tercera figura incompletas de un modo distinto, el alumno puede tener dudas al respecto.

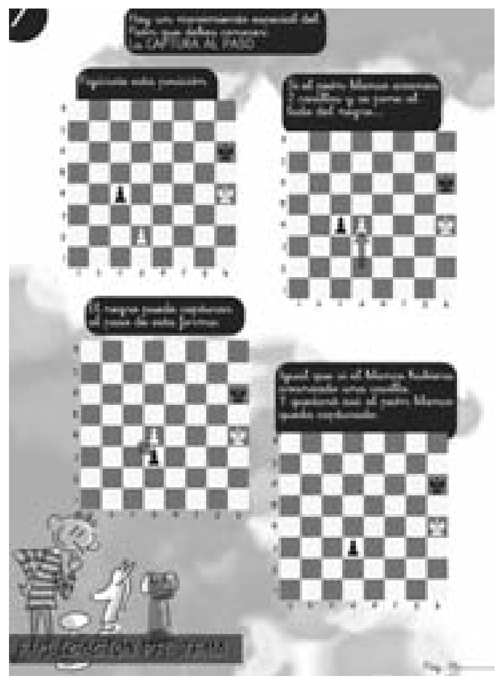
TEMA 7. LA CAPTURA AL PASO



En el primer libro incluíamos la captura al paso en una sección de otro capítulo, con la mera finalidad de presentar todos los contenidos reglamentarios que tengan que ver con el movimiento de las piezas. Sin embargo, es evidente que el alumno puede no haber adquirido o asimilado el dominio de este movimiento tan especial.

La historia introductoria quiere presentar la captura al paso como lo que realmente es: un premio para los peones más avanzados, igual como sucede con la promoción (se habla de un "poder especial"). Hay que aclarar que la "quinta fila" no es estrictamente la fila número 5 del tablero algebraico, sino la quinta desde el punto de vista subjetivo del jugador: para las blancas será la número 5 y para las negras la 4.

El primer ejemplo seleccionado para la explicación es muy simple: solo reyes y un peón por bando. Hemos optado por una secuencia casi a cámara lenta, ya que en cuatro diagramas se ilustran dos jugadas. Si el alumno siguió con detenimiento la explicación del libro anterior, es posible que la posición simplemente le suene. Para el que no lo recuerde o simplemente no lo viera, le parecerá algo surrealista, como si el profesor le estuviera engañando (¿Esto se puede hacer?).



Para una mejor comprensión, podemos recurrir a la estratagema de la historieta: es un poder o un premio para el peón que sobrepasa la mitad del tablero. Un peón en quinta fila, como el peón negro, ha avanzado filas esperando que su rival blanco avance para capturarlo (la captura normal se produciría con el avance blanco a d3. Sin embargo, las esperanzas del negro se desvanecen cuando el blanco sale hasta d4: para corregir esta "injusticia" se inventó la captura al paso.

Hay que insistir al alumno que la captura al paso es algo bastante inusual, que se da en un porcentaje de partidas relativamente pequeño, pero como punto del reglamento hay que sa-

berlo y tenerlo presente en todo momento. De lo contrario, se puede llegar a perder partidas (como en el caso de la página anterior).

En este segundo bloque de explicación, hemos elegido una posición más realista de apertura, con el fin de reforzar el conocimiento de esta jugada. Por otra parte, también se pretende mostrar que este "poder" no siempre es ganador, ni siquiera tiene por qué ser beneficioso. En muchas ocasiones, se produce un simple cambio de peones.

Las reglas de oro de esta regla las hemos reducido a tres: sucede solo entre peones, solo cuando el rival ha avanzado dos casillas y solo en la jugada posterior. En los alumnos de iniciación, el difícil aprendizaje de este concepto produce errores de los tres tipos con frecuencia.

La página de ejercicios contiene un ejemplo y tres diagramas. Debemos leer el enunciado (ahora y siempre), porque lo más probable es que el alumno que no lo haga, salte diciendo "¡esta página ya está hecha!". Las flechas indican la jugada anterior del negro y hay que contestar Sí/No y, en caso afirmativo, realizar la jugada de captura al paso.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema:

2º diagrama: No

3r diagrama: No

4º diagrama: Si. El peón de b5 a a6.

Después de conocer en la lección anterior otro caso nuevo de tablas, nos parece adecuado repasar el tema de un modo global, con cuatro diagramas muy ilustrativos. Cada diagrama contiene una breve explicación: el único que puede llevar a confusión puede ser el tercer diagrama, porque no se detalla exactamente la triple repetición (solo "van a hacer jaque por tercera vez"), pero podemos añadir o mostrar en el tablero mural que las jugadas han sido jaques con dama en g6 y h6, con respuestas del rey a h8 y g8.

Ejercicios de repaso:

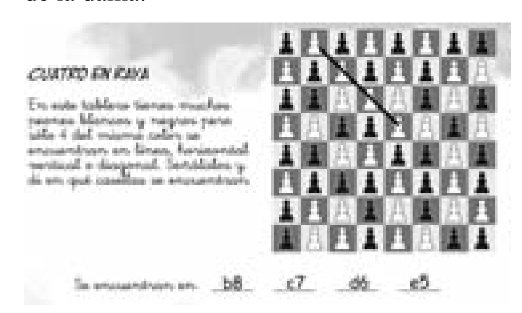
1r diagrama: Tablas por insuficiente material

2º diagrama: Tablas por ahogado.

3r diagrama: Tablas por triple repetición.

4º diagrama: Tablas por insuficiente material.

Cuatro en raya: Este juego clásico lo podemos adaptar de muchas maneras, también aprovechando físicamente el tablero y las piezas. En este caso hemos elegido solo peones de ambos colores. Si bien se especifica en el enunciado, hay que buscar la continuidad lineal en filas, columnas o diagonales, en todas las direcciones. Algo así como el movimiento de la dama.



Sigue los números: Tampoco tiene nada de especial ni difícil el segundo juego, que hemos recuperado del primer libro. El caballo es la pieza que da más juego para este tipo de ejercicios, pero como propuesta alternativa podemos pedir al alumno que invente un dibujo a partir de números con otra pieza. A estas edades resulta favorable estimular la creatividad del alumno.

La captura al paso. Antes y después: Para reforzar el concepto de la captura al paso hemos elegido este juego de relacionar, del mismo modo que se hizo con la captura del peón en el primer libro. En todos los casos son posiciones en que la captura al paso es posible, pero hay que prestar atención a las posiciones resultantes porque los peones capturados han desaparecido y ello exige un cierto esfuerzo de imaginación.

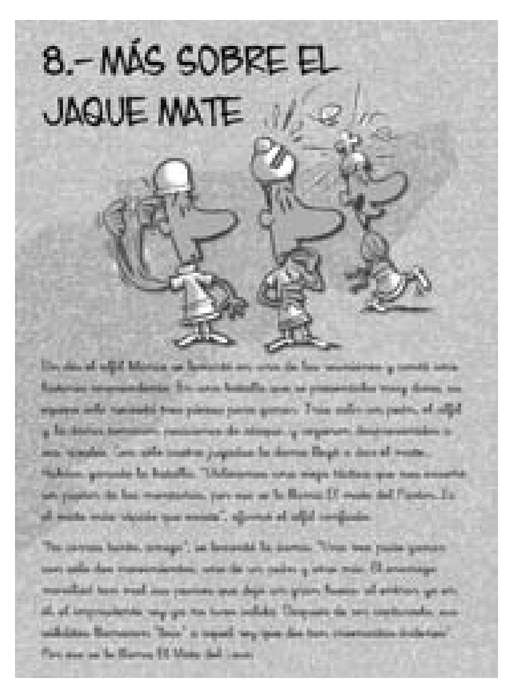


De Compras: Este simpático ejercicio plantea un simple cálculo de sumas y restas, hasta un subtotal de 16 piezas (por jugador) y un total de 32 (por partida). Seguramente el alumno irá color por color y pieza por pieza y no le hará falta recurrir a estas cifras totales, pero puede ser un buen método para su comprobación.

En una fase posterior del aprendizaje, se puede volver a esta página y transformar el ejercicio en una suma de valores de piezas, sabiendo ya el valor numérico de cada pieza.

Solución:
Le faltan 2 peones blancos, dos alfiles blancos, una torre blanca, una dama blanca, cuatro peones negros, un rey negro y un caballo negro.

TEMA 8. MÁS SOBRE JAQUE MATE



Desde muy pronto del primer libro, hemos apostado por mostrar cuál es el objetivo final de juego: el jaque mate. Como en otros conceptos, vamos transformando nuestros ejemplos desde el aspecto reglamentario hasta el aspecto más práctico o de perfeccionamiento del juego. Si el alumno únicamente tiene una idea reglamentaria del jaque mate, se quedará solo con algo abstracto: la experiencia práctica, en ajedrez, es fundamental, y por tanto pretendemos mostrar posiciones que se den a menudo en la práctica para que nuestro aprendiz pueda aplicarla en las distintas situaciones.

Esta lección sobre jaque mate muestra dos casos de los mates más rápidos de apertura que existen: el mate del Loco y el mate del Pastor. En este punto conviene aclarar que el objetivo no es transmitir estos mates como dos recursos para ganar rápidamente en la apertura. Su conocimiento está destinado a:

1) Evitar caer en ambos. El mate del Pastor tiene una defensa sencilla, que además puede

dejar en inferioridad al jugador que lo intenta. Respecto al mate del Loco, se trata casi de un “mate de ayuda”, puesto que el oponente no puede plantear un plan para ejecutarlo sin dos jugadas muy concretas del rival.

2) Asimilar posiciones que pueden darse de forma similar en partidas. El alumno puede no intentar ninguno de estos mates en sus aperturas, pero se puede encontrar en situaciones en las que la amenaza de estos mates sean un recurso de ataque.

El mate del Loco, ilustrado en la página 64, podrá ser recuperado en el tema de la apertura, ya que sus jugadas transgreden las leyes de apertura. En posteriores libros, además, el profesor podrá enseñar ejemplos de práctica magistral en los cuales un jugador se vale de este recurso para quedar con ventaja o ganar la partida (en celadas de la apertura Holandesa, por ejemplo).

Respecto al mate del Pastor (página 65), habrá que desempeñar un trabajo más minucioso, ya que a él se puede llegar de muchas formas distintas: sacando primero el alfil y luego la dama o al revés, jugando la dama a f3 o a h5…La cuestión es que se familiaricen con la clave del mate: dos piezas coinciden atacando f2 (o f7), que es la casilla inicialmente más débil de un bando, ya que sólo tiene una defensa, y esta defensa es el rey.

Recibir este mate en los primeros pasos demuestra un defecto del aprendiz que puede tardar en corregirse si no ponemos empeño: jugar sin tener en cuenta las jugadas del rival. Un jugador puede recibir el mate del Pastor y a la siguiente partida volver a recibirlo, y así una vez tras otra. Sin mecanismos suficientes que pueda poner de su parte, parece adecuado dedicar unas cuantas sesiones a la defensa, ya sea del jaque mate del Pastor o bien de otros mates comunes.

Para los ejercicios, hemos elegido ejemplos prácticos de conocidas celadas de apertura, en las que el negro recibe un mate que se puede asimilar con las dos formas estudiadas en la lección. Insistamos en que la tarea en cada diagrama es doble: señalar la jugada que da mate y escribir qué forma de mate tiene. En este tipo de ejercicios, lo habitual para muchos alumnos es saltarse la segunda parte si no reciben una indicación clara.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema - I (pág.66)**:**

1r diagrama: Ag6++.
Se parece al mate del Loco.

2º diagrama: Dxf7++.
Se parece al mate del Pastor.

3r diagrama: Dxf7++.
Se parece al mate del Pastor.

4º diagrama: Dxg6++.
Se parece al mate del Loco.

En estos primeros pasos nos estamos acostumbrando a proponer ejercicios de realizar capturas, jaques, jaque mate. Sin embargo, como acabamos de señalar, resulta fundamental empezar a dotar a nuestros alumnos de una eficacia defensiva. En esta ocasión hemos elegido posiciones en las cuales el negro amenaza una forma derivada del mate del pastor.

En nuestra escala de preferencias, teniendo en cuenta que se trata al fin y al cabo de encontrar la mejor jugada, podemos aplicarla en muchos casos pensando en mejorar nuestra posición, y más concretamente en mejorar la seguridad del rey. No se trata solo de salvar el jaque mate. Por ejemplo, en el cuarto diagrama, la jugada enroque salva el jaque mate, pero deja pasar una gran oportunidad de ganar material.

Ejercicios sobre el tema - II (pag.67):

1r diagrama: Cf3 como mejor. También es aceptable Df3 o De2.

2º diagrama: g3.

3r diagrama: 0-0.

4º diagrama: Cxd4.

Para el repaso, insistiremos en cuestiones reglamentarias, en este caso el enroque que conviene recuperar de vez en cuando. Con esta insistencia, de paso, resaltamos también su importancia como jugada esencial de una partida.

El tercer ejercicio es más novedoso, ya que el alumno tiene que imaginar la posición resultante a partir de unas instrucciones y deducir de qué se trata.

Ejercicios de repaso:

1r diagrama: El blanco puede hacer ambos. El negro puede hacer el largo.

2º diagrama: El blanco puede hacer el corto. El negro no puede hacer ninguno.

3r diagrama:
Si el blanco juega Dd7 sería jaque mate.
Si el blanco juega De6 sería ahogado.
Si el blanco juega Dc8 sería jaque y el rey se la comería y sería tablas por insuficiente material.

El laberinto del pastor: Otro laberinto en nuestro camino, en este caso de una dificultad baja en lo que refiere a complejidad de posibles caminos. El único objetivo es llegar con la Dama hasta el peón rojo de la derecha o al del centro (en el de la izquierda no hay mate). Existen diversos caminos y en el siguiente gráfico mostramos uno de ellos.



Puzzle-Tablero: La tarea de este ejercicio es por una parte laboriosa, puesto que hay que dibujar pieza por pieza, y por otra parte exige concentración. Solo por simple lógica el alumno puede deducir que el diagrama corresponde a una posición cercana a la inicial, y con paciencia llegará a deducir que se trata del mate del Loco, ejecutado por las piezas negras.



Otra opción también laboriosa pero que suele ser bien recibida por el alumno es fotocopiar la página para luego recortar las piezas y formar la posición, permitiendo un mayor ensayo como si se tratara de un puzzle.

Como práctica complementaria a la lección, ya sobre el tablero, el profesor puede proponer practicar la defensa del Mate del Pastor de distintas maneras.

Una opción, si no hay muchos alumnos, es a través de partidas simultáneas, en las que el maestro intentaría a posta llegar al mate con todos los recursos disponibles, y en caso de defensa correcta, el alumno sería declarado vencedor.

Otra opción sería organizar un match entre atacantes y defensores, en el cual los primeros intentarían ganar mediante el mate del Pastor y los segundos defenderse. En el momento en que el profesor estime que la defensa es correcta, puede otorgar el punto a este último.

Insistimos tanto en este aspecto porque, en un futuro no muy lejano, en la práctica de competiciones escolares es un recurso en el que caen repetidamente jugadores a los que se les supone uno o varios años de aprendizaje.

TEMA 9. EL VALOR DE LAS PIEZAS



El valor de las piezas es un concepto muy relativo del ajedrez. A cada pieza se le supone una fuerza en función de la capacidad de su movimiento. Sin embargo, su posición y limitación en cada momento de la partida puede alterar este valor numérico que se le ha dado.

Tan relativo resulta el valor de las piezas que tampoco hay un consenso que unifique estas cifras. Partiendo de la más baja, la referencia siempre será un punto del peón. A continuación aparecen el caballo y el alfil con tres puntos cada uno, pero en muchos manuales de ajedrez al alfil se le estima un valor de 3,5. Situamos a la torre con cinco y a la dama con diez, aunque esta última suele aparecer también con 9 ó 9,5.

Estas precisiones van adquiriendo importancia conforme aumenta el nivel de juego. En altos niveles, por ejemplo, las dos torres suelen ser mejor que una dama. O bien los supuestos diez puntos de la dama parecen en muchas situaciones inferiores que el conjunto torre+alfil+2

peones (10 peones). Pero ni siquiera en estos casos un jugador de cierto nivel se guiará por una simple suma matemática y sus cálculos se basarán sobre todo en aspectos posicionales.

Nuestra elección (10 puntos a la dama y 3 al alfil) pretende, por un lado, simplificar el cálculo a unos alumnos que todavía no han aprendido operaciones con decimales. Por otra parte, su bajo nivel de juego provoca que las diferencias entre las piezas más potentes y las más débiles se agranden: una dama en manos de un principiante puede tener más valor que dos o tres piezas que puedan compensar su valor, ya que al alumno de iniciación le cuesta sumamente armonizar el juego de piezas.

Para nuestra explicación, hemos ilustrado un ejemplo con cada pieza y la capacidad de su movimiento con flechas, para justificar de forma matemática el valor que tiene cada pieza. En todos los casos, hemos partido de una potencialidad máxima de movimiento, para que así la comparación entre piezas sea en igualdad de condiciones.

En la historieta introductoria, ya utilizamos argumentos que pudieran entender los alumnos para explicar la compensación entre un alfil y un caballo: en pruebas de "velocidad" es superior el alfil, mientras que en las de "habilidad" el caballo es mejor.

Sin embargo, los argumentos para explicar la superioridad de la torre sobre el alfil son algo más complejos. Aparentemente, la "velocidad" de ambos es similar (14 casillas frente a 13 en casillas centrales). Podemos preguntar a los alumnos, utilizando pistas si cabe, para hallar la respuesta: la clave está en la limitación del movimiento. Un alfil solo puede llegar a "visitar" 32 casillas del tablero (las de su color), mientras que la torre puede alcanzar las 64. Para niveles más avanzados, hay dos cuestiones relacionadas con los finales que sirven para reforzar esta superioridad: una torre con el rey puede dar mate, mientras que el alfil no. Además, la torre puede establecer una barrera infranqueable para el rey enemigo, algo de lo que el alfil carece.

Para la dama, el argumento matemático prácticamente nos basta para justificar su valor: su poder máximo (27 casillas) es casi el doble que el de la torre (14). Para el rey, simplemente hemos elegido un simpático dibujo para reseñar que es el más importante. Le podemos dar un valor "total" o "infinito", pero es algo superficial porque es la única pieza que cada jugador tendrá siempre en el tablero.

La primera parte de los ejercicios propone una suma y comparación de valores de piezas. Se trata de posiciones con pocas piezas por bando, para que de esta manera el alumno pueda calcular cada bando de forma mental. Es importante resaltar que no hay que sumar el rey.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema - I (pág.74)**:**

1r diagrama:
Blanco 7 puntos. Negro 8 puntos.

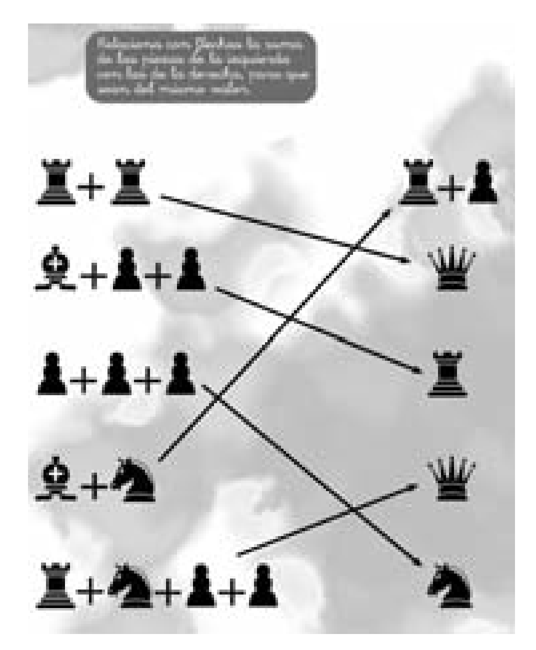
2º diagrama:
Blanco 15 puntos. Negro 8 puntos.

3r diagrama:
Blanco 9 puntos. Negro 7 puntos.

4º diagrama:
Blanco 6 puntos. Negro 6 puntos.

La segunda parte de los ejercicios sigue uniendo la parte ajedrecística con la matemática. En este caso, se propone buscar las equivalencias entre distintas correlaciones de fuerzas.

Ejercicios sobre el tema - II (pág.75)**:**



En el apartado de repaso, seguimos apostando por reforzar el reglamento. La captura al paso, no hay que olvidarla, suele ser de fácil confusión si no se practica a menudo, porque en la práctica de partidas se da en contadas ocasiones, como ya dijimos en su momento.

En segundo lugar, proponemos dos diagramas de jaque mate en una jugada para las negras. La tendencia de los dos primeros libros es plantear problemas para resolver con blancas, para mayor comodidad. Pero hay que potenciar, de vez en cuando, la habilidad para ver el tablero desde el punto de vista opuesto, porque ello también ayudará a prever las jugadas del rival.

Soluciones. Ejercicios de repaso:

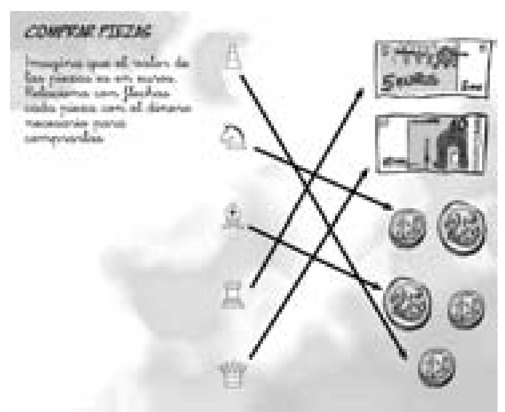
1r diagrama: Sí puede. De e5 a f6.

2º diagrama: No puede.

3r diagrama: Th1++.

4º diagrama: Th1++.

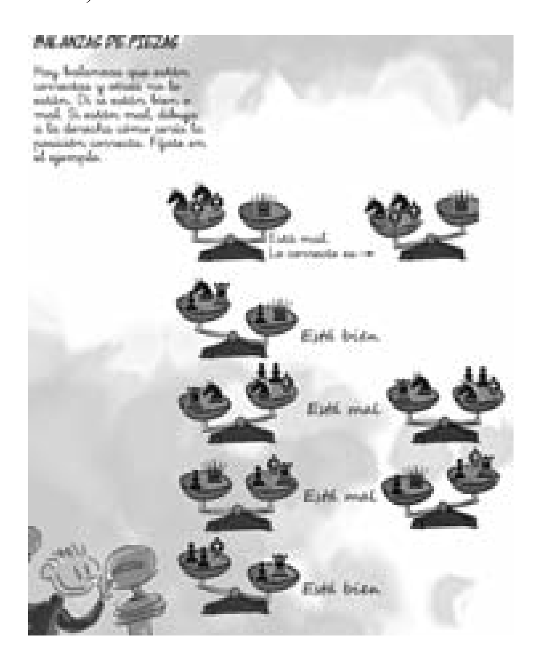
Comprar piezas: la suma de valores de piezas tiene una gran utilidad para la vida cotidiana, con múltiples ejemplos afines. El ajedrez, sin embargo, es algo tan abstracto que cuesta aplicar la lógica de la realidad. Por ejemplo, en los primeros pasos es habitual que un alumno se deje comer una torre defendida a cambio de un alfil, y no menos habitual es que en esta situación su rival no se atreva a comer la torre por miedo a perder su pieza. En la vida real, en cambio, nadie entregaría cinco euros a cambio de tres sin más.



Suma valores de piezas: el ejercicio trata de que el alumno asimile rápidamente el icono de cada pieza con un valor numérico y sea capaz de hacer directamente la operación sin escribir más que el resultado. Si resolvieron el ejercicio de la página 74 no tendrán problemas para resolver este.

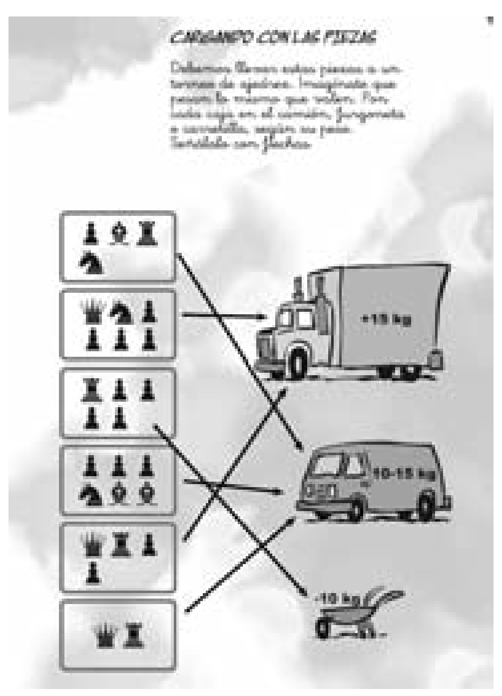


Balanzas de piezas: Aquí la complicación aumenta, porque al margen de la suma de cada plato hay que valorar la corrección y rectificar si cabe. Estas balanzas son un buen elemento para ejemplificar distintas confrontaciones de fuerza, pero probablemente es un objeto obsoleto a ojos del alumno, y por tanto cabría resaltar que si un plato queda en posición inferior significa que sus piezas pesan (o valen) más.

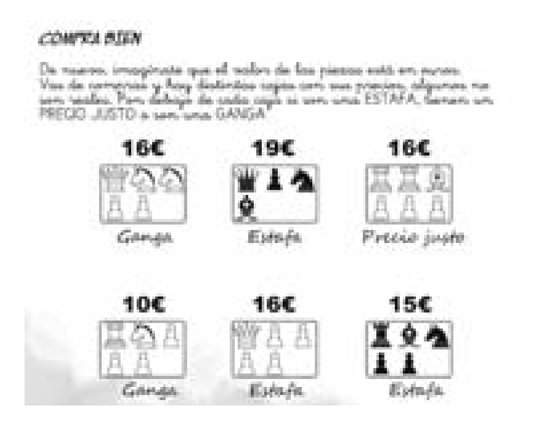


Cargando con las piezas: Seguimos con los aspectos matemáticos de esta lección. En este caso, además de la suma de un conjunto de piezas, hay que tener en cuenta un intervalo de valores para clasificar cada conjunto. El alumno deberá proceder sumando primero cada caja, si es necesario apuntando su valor al lado, y luego clasificarla en cada medio de carga. Si se deja el proceso a simple vista, el cálculo puede resultar engañoso porque algún conjunto con pocas piezas tiene un valor alto, como las dos últimas cajas.

Finalmente, hay que precisar que los intervalos especifican claramente qué cantidades comprenden: el 15 y el 10 deben ir en la furgoneta.



Compra bien: Otro ejercicio que pretende asimilarse con la realidad. En vez de piezas, podría hacer perfectamente manzanas o melones. Primero habría que definir claramente los conceptos "estafa", "precio justo" y "ganga", porque a esas edades es posible que todavía suenen un poco raros. Si el precio marcado es superior al de la caja, hablaremos de "estafa", si es igual será "precio justo" y si es inferior hablaremos de "ganga"



Tres piezas en raya: para variar de las sumas de piezas, proponemos un ejercicio de obser-

vación, en el cual hay que buscar grupos de tres piezas en línea en todas las direcciones posibles (las de dama, otra vez)



TEMA 10. EL CAMBIO



Esta lección forma un pack con la anterior. En los ejercicios del tema 9, así como en los juegos, ya habíamos preparado al alumno para tener la habilidad de calcular sumas de piezas y en ocasiones compararlas. Ahora hay que pasar a la práctica y aplicarlo en situaciones concretas sobre el tablero.

El tema del cambio resulta realmente difícil de transmitir al alumno. Normalmente los jugadores principiantes se muestran reacios a entregar algo de material, aún ganando ellos un valor superior. Las capturas que en los primeros pasos hacen sin miramientos son las capturas limpias. Como ya apuntamos en el tema anterior, un cambio del estilo ganancia de calidad (5 a cambio de 3) no suele hacerse.

El motivo puede ser la dificultad para concebir la partida como un todo, en la cual un jugador con ventaja clara simplemente ha de ir eliminando material de ambos bandos para imponerse con mayor facilidad cuando quedan pocas piezas. Así pues, los cambios en las par-

tidas dependerán de: 1) cálculo de la fuerza material de ambos. 2) cálculo de la ganancia o pérdida de la jugada en concreto. 3) cálculo de la posición resultante. El tercer punto de momento escapará bastante a nuestras exigencias y nos centraremos en los dos primeros, con la pregunta ¿nos interesa este cambio?

Las posiciones de ejemplo muestran tres posiciones realistas de una partida, con dos variantes ganadoras, otra perdedora y otra en la que las fuerzas se mantienen iguales. En todas ellas se plantea la hipótesis de un cambio, aunque solo en la primera posición sería aceptable realizar una jugada distinta siempre y cuando el blanco jugara el alfil. Para hacerlo de momento más inteligible, hemos concretado con las cifras de la operación.

Especial atención merece el tercer diagrama: los defectos que aún arrastran en las aperturas hacen que esta situación (torre en h6 ó a6) sea muy común en las partidas entre principiantes. Por un lado, ninguno de los dos jugadores suele percatarse de la amenaza sobre la torre, por la dificultad de visualizarla debido a la distancia. Y por otro lado, el jugador en este caso de blancas suele tener cierto reparo en realizar la captura, por aquello de no dar nada a cambio. Y curiosamente, el jugador de negro, reacciona en primer lugar con decepción (¡vaya, puede comer mi torre!), pero en segundo lugar respira tranquilo (¡bueno, yo luego le capturaré el alfil!).

Los ejercicios de la lección se centran en posiciones concretas y realistas sobre el tema de las capturas favorables o desfavorables. Ya hemos insistido en las dificultades para asimilar este proceso, y por tanto hará falta algo más de práctica, que puede ser en ejemplos concretos en el mural o el proyector o bien fichas preparadas por el profesor. En cualquier caso, conforme el alumno vaya asimilando contenidos podrá mejorar también en la realización de los cambios, ya que estos nuevos conceptos (aperturas, finales) dependerán a menudo de haberlos realizado correctamente.

En la segunda página de ejercicios (pág.84) conviene aclarar que se trata de opciones y que hay que decantarse por la mejor, señalándola en la terna de opciones anotadas al pie de cada diagrama. En todos los casos se tratará de realizar operaciones simples, de sumas o restas de un solo dígito. En las soluciones, hemos optado por la jugada que directamente gana más material, aunque en algunos casos vale también un cambio igualado que gracias al jaque intermedio permite posteriormente realizar la mejor jugada (diagramas primero y cuarto).

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema - I (pág.83)**:**

1r diagrama: Sale ganando el negro.

2º diagrama: Es un cambio igualado.

3r diagrama: Sale ganando el blanco.

4º diagrama: Es un cambio igualado.

Ejercicios sobre el tema - II (pág.84)**:**

1r diagrama: Axb6

2º diagrama: Cxc4.

3r diagrama: Dxh7

4º diagrama: Txb4

Esta lección número 10 trata de un tema relacionado con el perfeccionamiento del juego, si bien a un nivel un poco rudimentario. Los ejercicios de repaso van también en esta dirección: jugadas simples, pero en posiciones con varias opciones. En primer lugar, dos diagramas con

opciones de promoción, y posteriormente dos diagramas con la necesidad de salvar el jaque de la mejor forma. Entre estos últimos, el tercer diagrama es una posición algo compleja en la cual la jugada natural (Tg3) no resulta tan evidente. En caso de tener alumnos más avanzados, podemos seguir con la alternativa (Rh2) para comprobar como el blanco se verá en serios problemas para contener el ataque negro (Th6+; Th3, Txh3+; Rxh3, Tg8).

Ejercicios de repaso:

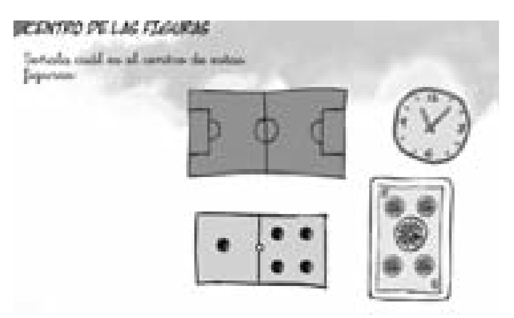
1r diagrama: a8.

2º diagrama: a8.

3r diagrama: Tg3.

4º diagrama: Axe8.

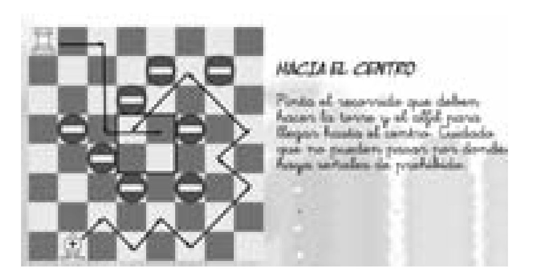
Centro de las figuras: En los juegos hemos decidido preparar al alumno para uno de los conceptos que aparecerán en la lección siguiente. Se trata de una especie de evaluación inicial para comprobar el conocimiento que tiene el alumno del concepto “centro”. Es probable que en algunos casos los alumnos tengan cierta confusión con el concepto “mitad” o “mediana”. Por ejemplo, puede que señalen como centro del campo de futbol la línea que lo parte en dos.



Son el círculo del medio campo de fútbol, el punto donde se juntan las anillas del reloj, el punto de la línea que separa los dos números del dominó y la moneda grande de oro del medio.

Hacia el centro: Este simple laberinto, al margen de reforzar el movimiento de dos de las piezas, pretende presentar el centro físico del tablero (casillas e4, d4, e5 y d5). En el caso de la torre, resultará mucho más sencillo.

El alfil lo consigue en un mínimo de 9 jugadas, y la torre en 3.



TEMA 11. LA APERTURA: CENTRO Y DESARROLLO



Los primeros pasos en apertura siempre tienen relación con estos dos conceptos. A grandes rasgos, se podrían resumir en: dominio del centro y sacar las piezas (no sacar por sacar, como veremos más adelante). Para ello, se necesita un cierto criterio y es por ello que el contenido aparece en el segundo libro y no en el primero, aunque es probable que haya partidarios de mostrarlo de forma más temprana.

Para explicar la importancia del centro, el profesor puede recurrir a múltiples metáforas: la importancia del centro del campo en un partido de fútbol, un puente que cruza un río (que son las filas 4 y 5)), una torre de control… Nosotros hemos elegido la imagen "gran montaña", desde la cual las piezas dominan y controlan todo el tablero.

En la explicación concreta sobre diagramas, daremos importancia a dos ideas: dominar el centro y ocupar el centro. En un principio, toda jugada destinada a dominar el centro será buena o correcta, pero lo será aún más aquella jugada que ocupe el centro. Por ejemplo: en el segundo diagrama, los peones negros dominan el centro, pero los peones blancos lo dominan y lo ocupan. Por tanto, el mayor dominio del centro del tablero corresponde a las blancas.

¿Por qué es bueno dominar el centro? Cuando nos referíamos al movimiento de las piezas ya ilustrábamos con ejemplos el distinto alcance que tenían en partes diferenciadas del tablero. También nos hemos referido a ello en el capítulo dedicado al valor de las piezas (relativo según la posición que ocupan). Así por ejemplo, un caballo centralizado (3r diagrama) domina hasta ocho casillas, es decir, su máximo potencial, mientras que un caballo desplazado a la banda solo domina cuatro (4º diagrama). Por tanto, no es arriesgado afirmar que, por el momento, el caballo de f3 tiene el doble de valor o utilidad que si hubiera viajado a h3.

Algo más complicado resulta transmitir el concepto de desarrollo, puesto que se trata de algo más abstracto e intangible. Hemos simplificado la definición a "sacar una pieza nueva, si puede ser hacia el centro, enrocar y desarrollar ordenadamente". Cumpliendo estas normas, aunque estemos lejos de posiciones teóricas de aperturas, el alumno conseguirá por lo menos empezar una partida con cara y ojos.

Hay que remarcar, sin embargo, que no todo es sacar por sacar, y que las jugadas deben realizarse con un determinado criterio. Por ejemplo, en el segundo diagrama, se marca como mala la jugada Ae2. Es cierto que se juega una pieza que "dormía" (el verbo dormir es una buena metáfora para alertar a los alumnos de aquellas piezas aún no desarrolladas), pero el alfil en c4 tiene mucho más poder y por tanto está mejor desarrollada. Peor sería aún la jugada Ad3, porque impide el movimiento del

peón de d2 (central) y de paso dificulta a futuras jugadas de la dama y el alfil de c1.

La posición del cuarto diagrama se podría calificar de "ideal". Sin embargo, lógicamente lo será si el jugador de negras lo permite: con peones en d5 o e5 el blanco debería haber elegido otras ubicaciones para sus alfiles o incluso peones. Es frecuente que los alumnos memoricen una cierta estructura de piezas y la jueguen indistintamente sin tener en cuenta las jugadas del rival.

Si el alumno ha prestado atención a los ejemplos, el primer bloque de ejercicios no tendrá ninguna dificultad. Deberíamos, al menos, preguntar el motivo de la elección de cada jugada en el momento de la corrección.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema - I (pág.90)**:**

1r diagrama: Cf3

2º diagrama: d4

3r diagrama: Ac4

4º diagrama: e4.

La segunda parte de ejercicios es más diversa y pretende diversificar las operaciones y concretar en cada diagrama. Por tanto, intentemos evitar que el alumno caiga en el error de dejarse llevar por las instrucciones sencillas y vaya diagrama por diagrama. En caso contrario, no sería extraño que se limitara a indicar una jugada en cada tablero. Puede ser un ejercicio para trabajar conjuntamente en la clase.

Ejercicios sobre el tema - II (pág.91)**:**

1r diagrama: Las blancas dominan el centro y han sacado mejor sus piezas.

2º diagrama: Las negras han desarrollado mejor. Jugada para las negras: d6 o d5.

3r diagrama: Sería mejor sacar el caballo.

4º diagrama: Dominan el centro los dos caballos, los peones de d3 y e4, el alfil de c4 y la torre de e1.

En el repaso, hemos optado por no abandonar el difícil tema del cambio favorable/desfavorable, con ejemplos de posiciones igualadas, en que el blanco tiene la opción de conseguir ventaja. Los dos últimos diagramas, pretenden recordar, relacionado con el concepto de centro, el poder relativo de las piezas en distintas posiciones del tablero.

Ejercicios de repaso:

1r diagrama: Txc7

2º diagrama: Cxc7

3r diagrama: El caballo blanco puede ir a c3, b4, b6, c7, e7, f6, f4 y e3.

4º diagrama: El caballo blanco puede ir a g5 y f4.

Las piezas se desarrollan: Este sencillo juego pretende introducir una tercera norma, que hemos obviado en la explicación de la lección, pero que el alumno habrá podido intuir con los ejemplos mostrados para la segunda norma.

¿Cuál es el orden correcto? La fórmula no es mágica, ya que no es malo sacar un caballo en la primera jugada, o a veces un alfil puede salir antes que un caballo. Pero, por lo general, el desarrollo de las piezas suele producirse en orden inversamente proporcional a su valor.

Con estas consideraciones, el profesor podrá recordar que el intento del mate Pastor, por

ejemplo, resultará cada vez más en vano, porque transgrede esta ley (se saca la dama antes que los caballos).



Tableros incompletos: Con la referencia del centro del tablero, el alumno deberá poner su paciencia y cuidado en la elaboración de estos tableros.

Para la correcta realización del ejercicio, deberá usar lápiz y regla. En el segundo tablero, la tarea será más sencilla, porque el ejemplo ofrece gran parte de la octava fila, exceptuando h8, y la esquina de a8. En el primer tablero, en cambio, el alumno solo tiene una pequeña referencia de un límite: una casilla de la primera fila (g1).

En caso de dificultad, que es muy probable, podemos ayudar al alumno mostrándole un tablero bien visible (aunque en el libro no le faltan), o bien indicándole que apunte las letras y números cuando llegue a los extremos del tablero.

TEMA 12. EL JAQUE MATE CON DOS TORRES



Ya en la parte final del segundo curso, creemos necesario que el alumno tenga algún recurso para decidir la partida a su favor, en caso de una gran ventaja, situación que es muy habitual entre jóvenes principiantes.

El mate con dos torres es un concepto fundamental y muy sencillo que todos los alumnos deben poder dominar con el tiempo, incluso aquellos que no tengan un afán excesivamente competitivo. No requiere de una gran técnica ni colaboración, y se puede conseguir con entender solamente el concepto de cortar el paso del rey y reducir su espacio vital. También tiene la ventaja de que se puede aplicar con una dama y una torre o con dos damas, ya que también son situaciones frecuentes en sus finales de partida.

Para la explicación de este mate, proponemos empezar por el final, es decir, mostrar la posición del jaque mate. La posición básica elegida

tiene lugar en la última fila del tablero, pero cabe señalar que se puede dar en cualquiera de las cuatro bandas, y así lo hemos marcado con un verde intenso en el segundo diagrama. A diferencia de otros mates básicos, el rey del jugador atacante no participa del proceso, es más, suele ser molesto para la rápida actuación de las torres.

Cuando el alumno aún no tiene un dominio ágil de la notación ni de la lectura, explicar un mate básico en unas pocas páginas y diagramas resulta siempre incompleto. Por tanto, lo principal en esta lección será el trabajo del profesor en su proyector o tablero mural y la práctica de los alumnos en el tablero.

En las dos páginas restantes de explicación, mostramos un ejemplo de jaque mate en cinco diagramas, incluyendo las jugadas de ambos jugadores. El alumno que no domina bien el mate suele presentar estas dificultades:

- Dar jaque continuamente con una sola torre, con lo cual el rey contrario permanece en el centro.
- No elegir adecuadamente el costado al que quiere llegar, con lo cual el plan queda diluido y las jugadas son inconexas.
- El rey propio dificulta la acción de las torres, y a veces por ello el rey contrario encuentra un escape.
- Dificultad para defender correctamente una torre atacada sin que afecte al seguimiento del plan correcto.

Estas dificultades se corrigen sobre todo con la práctica. En los diagramas, hemos insistido sobre todo en la acción de "cortar" al rey contrario, algo que será común en todos los mates básicos.

Hay que señalar que el ejemplo de mate en cinco diagramas tiene el supuesto de que el rey negro no ofrece ninguna resistencia, ya que va retrocediendo sin atacar en ningún momento a las torres. Por ello, ofrecemos tres diagramas para proponer soluciones en caso de que esto ocurra: una opción es alejar las torres sin perder de vista la fila o columna última como objetivo del mate. Y la segunda es juntar las torres en cada fila, para obligar al rey contrario a alejarse para así tener espacio nuevamente.

Ambas estrategias son correctas, puesto que llevan al mate, pero probablemente funcione mejor la primera: alejar las torres y volver a iniciar la "escalera" (jaques alternos con cada torre). El recurso de juntar las torres en una misma fila puede confundir al alumno, que (en el ejemplo de los diagramas segundo y cuarto) en vez de jugar Ta-a5 puede jugar Tb-a5, con lo que se aleja del mate.

La distribución de los ejercicios empieza, al igual que el tema, con posiciones finales, en las que solo hay que dar mate en una jugada. Para mostrar la mayor variedad de casos, hemos optado por posiciones con un rey en cada costado del tablero. El único tablero que puede llevar a cierta confusión es el cuarto, ya que la situación de la torre de g7 es algo peculiar, ya que interviene el rey blanco en su defensa.

SOLUCIONES

Ejercicios sobre el tema - I (pág.99):

1r diagrama: Th8.

2º diagrama: Ta2.

3r diagrama: Ta1.

4º diagrama: Th2.

El segundo bloque de ejercicios pretende comprobar la asimilación del proceso del mate, con situaciones prácticas. En la mayoría de table-

ros hay varias posibilidades buenas, aunque también son muchas las jugadas que dificultarían la tarea de dar mate, y a las cuales hay que estar atentos. Pero sin duda, como ya hemos comentado, la mejor práctica de esta lección se puede llevar a cabo por parejas en un tablero con dos torres y un rey frente a un rey, alternando las fuerzas. Para empezar, se puede optar por una posición como la del cuarto diagrama. Conforme vayan llegando con facilidad al mate, se pude complicar la posición inicial, separando las torres o bien situando el rey blanco en medio.

Ejercicios sobre el tema - II (pág.100):

1r diagrama: Ta7 o Tb7

2º diagrama: Th6+

3r diagrama: Apartar una de las torres para luego situar una en octava fila y otra en séptima. Por ejemplo: Tc6,Ta6,Ta7…

4º diagrama: Ta5 o Tb5.

Para seguir reforzando la captura al paso y comprobar el nivel de comprensión de este concepto, en el repaso proponemos ejemplos de negras desde el punto de vista de las blancas. Si recordamos la norma de la captura al paso, hay que recordar aquí que el concepto "quinta fila" es algo relativo y que en caso de que jueguen las negras, la situación se daría en la fila 4 del tablero.

A continuación, para recordar lo aprendido en la lección anterior, mostramos dos ejemplos de posiciones de apertura en las cuales hay que elegir la mejor jugada entre tres propuestas. Como ya hicimos en su momento, sería conveniente que el alumno que contestara diera una justificación de su elección, y si se atreve, también por qué las dos jugadas restantes quedan descartadas.

Ejercicios de repaso:

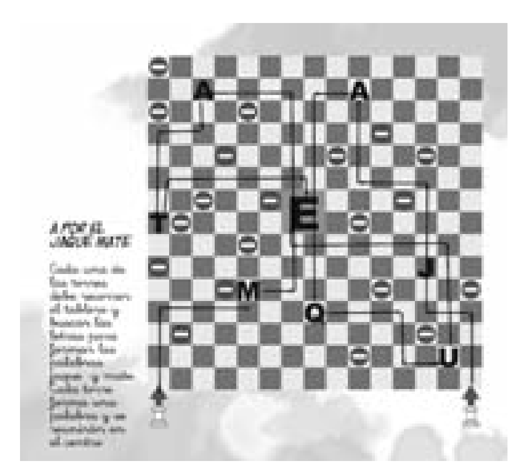
1r diagrama: el peón de d4 a e3.

2º diagrama: el peón de d4 a c3.

3r diagrama: Ad3

4º diagrama: 0-0

A por el jaque mate: como juego a modo de divertimento, proponemos un gran laberinto con dos torres, cada una de las cuales irá en busca de las letras necesarias para formar las palabras jaque mate. La solución más sencilla sería que la torre de la izquierda capturara las letras "mate", mientras que la torre derecha se hiciera con "jaque".



Debemos procurar, cada vez más, que los alumnos tengan una cierta precisión en el trazo de las líneas rectas.

TEMA 13. ANOTACIÓN DE UNA PARTIDA



Desde la primera lección del primer libro, hemos intentado que el alumno vaya asimilando el lenguaje propio del ajedrez (la anotación algebraica). Desde un principio hemos optado por llamar a cada casilla por su nombre, y en el segundo libro ya son frecuentes las jugadas escritas de forma completa de modo algebraico. Incluso en algún momento ha aparecido algún signo especial, como el de la captura.

De cara al alumno, ¿cuáles son las utilidades de la notación algebraica? Básicamente tres:

- Permite dominar el lenguaje del ajedrez, y con él leer y comprender los libros o los programas de ajedrez, y al cabo de los años incluso jugar sin tablero (a la ciega).
- Permite anotar y conservar las partidas, para luego reproducirlas y ver los errores y aciertos.
- En las partidas de competición es obligado anotar, por tanto el jugador que quiera dar el paso, por muy modesta que sea la competición, deberá aprenderlo.

Para la correcta anotación de las jugadas, hemos insistido desde un principio en el orden (primero pieza, luego columna y luego fila) y forma correcta (pieza en mayúscula, casilla en minúscula), y de entrada ocultamos el peón. Hay quienes se muestran partidarios de escribir las jugadas de peón con la P (Pe4, Pd5) para evitar confusiones, pero a estas alturas el alumno debería estar capacitado para asimilar la forma correcta de la mayoría de jugadas.

Finalmente, la diferencia entre rey y dama (R y D) adquiere sentido, algo que se prestaría a confusión en caso de haberlo llamado durante todo el tiempo rey y reina. En otros idiomas, no tienen este dilema, y por tanto es bueno des de un principio ofrecer tal diferenciación.

De momento hemos optado por ofrecer las jugadas simples, sin jaques ni capturas. Si el profesor ve a sus alumnos concienciados y preparados, puede completar la lección con las jugadas con capturas (x), jaque (+) y jaque mate (+ +). Nosotros nos ocuparemos en futuros libros.

Para la asimilación de las casillas, el profesor puede proponer a los alumnos un ejercicio mental que en segundo curso pueden realizar la mayoría. Se trata de situar a un alumno de espaldas al tablero mural, o bien con los ojos cerrados, para que haga “viajes mentales” a través del tablero para adivinar el color de una casilla. De entrada, el profesor ofrecerá una pista de una casilla de referencia: “la casilla e4 es blanca”. A partir de aquí, el alumno tratará de adivinar casillas cada vez más lejanas: primero f3, luego g3, h5, c3, b1…

Un buen ejercicio para practicar la notación es realizar “dictados” de ajedrez. Si en lengua un

profesor lee un texto para que el alumno lo escriba de la forma más correcta posible, en ajedrez el profesor puede reproducir en el tablero mural una partida mientras el alumno la escribe en una planilla.

Los ejercicios sobre el tema tienen este mismo objetivo, aunque aquí el alumno no tendrá la premura de tiempo que experimentaría en un dictado. Tal y como recuerda el enunciado, el campo de la izquierda está reservado a la jugada de blancas y el de la derecha a la de negras.

Soluciones.

Ejercicios sobre el tema - I (pág.106)**:**

1r diagrama: Td2 a6

2º diagrama: Ae2 0-0

3r diagrama: Dc6 Rf8

4º diagrama: 0-0-0 Da5

La segunda página de ejercicios tiene la misma dinámica que la anterior, con la diferencia que se trata de una partida desde la primera hasta la cuarta jugada. Al margen de la anotación, hemos elegido una serie de jugadas que muestre una apertura correcta por parte de ambos jugadores.

Ejercicios sobre el tema - II (pág.107)**:**

1r diagrama: e4 e5

2º diagrama: Cf3 Cc6

3r diagrama: Ac4 Cf6

4º diagrama: 0-0 d6

Puzzle: Para acabar la lección, hemos elegido un ejercicio para trabajar la paciencia y la precisión. No en vano nos encontramos en una lección que potencia estas cualidades y es bueno seguir con esta dinámica.

Además, el juego trata sobre la notación, porque el alumno deberá situar cada pequeña imagen, que se encuentran desordenadas en la parte inferior, en su casilla correcta. Debemos intentar que sea fiel al dibujo de cada uno de los cuadros, porque de ello dependerá el resultado final: si un trazo está en un extremo, debe permanecer ahí. Cabe destacar que hay casillas que permanecerán en blanco, ya que de las 64 totales, hay 15 que no aparecen segmentadas.

Otra posibilidad es trabajar el puzzle de una forma más manual, fotocopiando la página y recortando los cuadros, para luego pegarlos en el tablero. El proceso puede resultar tanto o más laborioso, y además el margen de error es menor si pegamos los cuadros uno por uno.

La figura que deberá aparecer al acabar el ejercicio será un alfil.



Atención: le segunda figura de la segunda fila (empezando por arriba) debe ser ***h2*** *(no h1) y la cuarta de la cuarta fila es* ***g4*** *y no g1.*

TEMA 14. GALERÍA DE PROBLEMAS

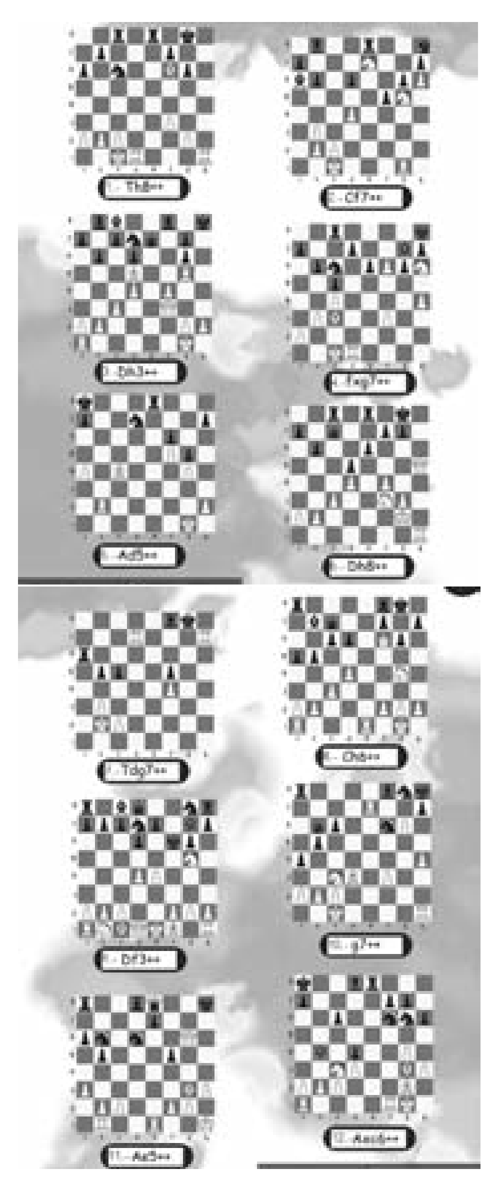


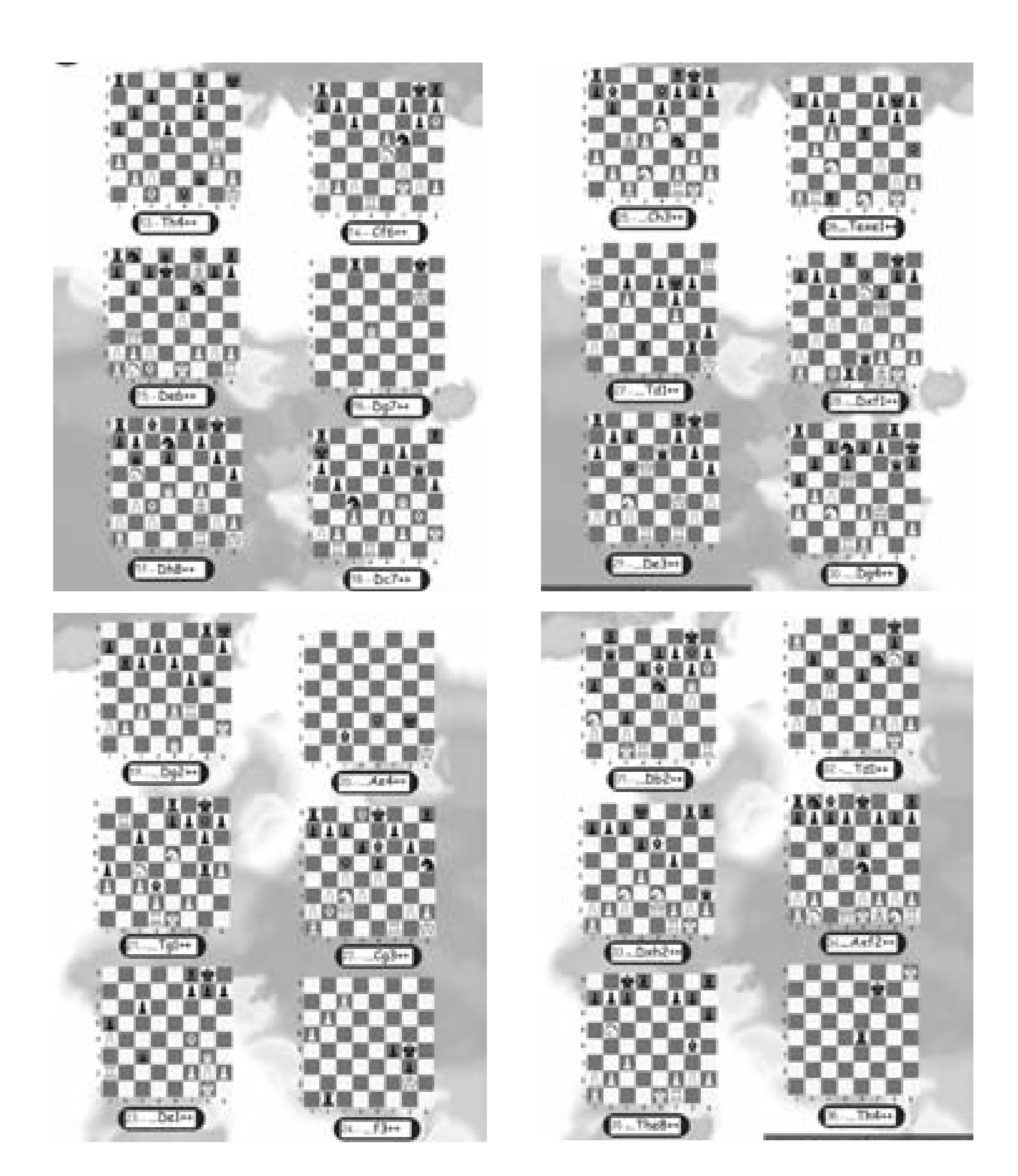
El objetivo del juego, no está de más recordarlo de vez en cuando, y uno de los objetivos de este segundo curso, es el jaque mate. Para ello, hemos dedicado una lección entera del libro. Se trata de una selección de 36 problemas, de dificultad media o baja, en los que hay que dar jaque mate en una jugada. Las primeras 18 posiciones corresponde el turno a las blancas, y de la 19 a la 36 a las negras.

En todas ellas damos la opción de anotar la jugada al pie de cada diagrama. Para ello, si lo consideramos necesario, podemos enseñar o recordar al alumno el signo de jaque mate (++).

Esta galería de problemas se puede utilizar de distintas formas:

- Una vez que el profesor compruebe que el alumno tiene ya una cierta idea del jaque mate y lo ve capacitado para solucionar posiciones en una jugada, puede recurrir a los problemas para realizarlos durante el curso.
- Reservarse el tema 14 como test final, con o sin tiempo, para comprobar en qué nivel se encuentra el alumno a finales de curso.
- Si el curso se encuentra acabado y los alumnos tendrán continuidad el siguiente año, estos 36 problemas pueden ser usados como “deberes de verano”, aunque realizarlos no debería llevar mucho tiempo y en este caso se recomienda al profesor crear más diagramas.







Con este libro, ponemos a disposición de los profesores una completa guía didáctica para los volúmenes uno y dos del libro del alumno.

Pero además, el lector encontrará valiosa información acerca de cómo integrar el ajedrez en el ámbito escolar y cómo debe impartirse, con numerosas situaciones prácticas, extraídas de la experiencia del personal de nuestra escuela EDAMI, que desde 1999 ha impartido miles de horas de clase de ajedrez en los colegios, tanto en régimen lectivo como extraescolar.

Miguel Illescas Córdoba
Gran Maestro Internacional de ajedrez
Director de la colección